

**Katedra:** Katedra aplikované matematiky

**Studijní program:** Informatika

**Studijní obor:** Anglický jazyk – Informatika

Tvorba animovaných výukových materiálů pro  
předmět Zpracování elektronických dokumentů

Animated Teaching Materials for Subject of  
Processing Electronic Documents

**Autor:**

Jan Nýdrle

**Podpis:**

.....

**Vedoucí práce:** Ing. Jindra Drábková, Ph.D.

**Počet**

stran	Grafů	obrázků	tabulek	pramenů	příloh
63	0	21	0	16	1

V Liberci dne: 23. 4. 2014

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení:	Jan Nýdrle
Osobní číslo:	P10000296
Studijní program:	B1801 Informatika
Studijní obory:	Informatika se zaměřením na vzdělávání Anglický jazyk se zaměřením na vzdělávání
Název tématu:	Tvorba animovaných výukových materiálů pro předmět Zpracování elektronických dokumentů
Zadávací katedra:	Katedra aplikované matematiky

### Z á s a d y p r o v y p r a c o v á n í :

Cílem práce je vytvořit animované výukové materiály pro předmět Zpracování elektronických dokumentů. V teoretické části (min. 15 stran) student popíše, pro jaký učební styl jsou výukové materiály vhodné a v rámci které vyučovací metody je možné tyto materiály použít. Součástí teoretické části práce je porovnání dostupných freewarových a komerčních programů určených pro tvorbu animovaných výukových materiálů. Student na základě hodnocení těchto programů jeden vybere a podrobně se s ním seznámí. V tomto programu pak vytvoří minimálně 15 návodů, které umístí do systému Moodle. Následně bude provedena evaluace a revize materiálů.

Rozsah grafických prací: dle potřeby  
Rozsah pracovní zprávy: cca 45 stran  
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/elektronická

Seznam odborné literatury:

- MAREŠ, J. *Elektronické učení a individuální styl učení*. Čs. psychologie, 2004, č. 3, s. 247-262.
- MAŇÁK, J., ŠVEC, V. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003. ISBN 80-7315-039-5.
- TECHSMITH CORPORATION. *Jing, screenshot and screencast software from TechSmith* [online]. Copyright 1995-2012 [cit. 20. 3. 2012]. Dostupné z: <http://www.techsmith.com/jing.html>
- KUMAR, S. *Wink - [Homepage]* [online]. Copyright 2010 [cit. 2012-03-20]. Dostupné z: <http://www.debugmode.com/wink/>
- OLBRICH, L. *Výukový materiál pro projekt Perspektiva 2010: Wink - snímání obrazovky, tvoříme návody* [online]. 2010 [cit. 20. 3. 2012]. Dostupné z: <http://www.kvic.cz/icemsk/clanky/GetFile.aspx?src=Poradna&ID=97>.
- *Nápověda k programu Adobe Captivate 5.5.*

Vedoucí bakalářské práce: Ing. Jindra Drábková, Ph.D.  
Katedra aplikované matematiky

Datum zadání bakalářské práce: 30. dubna 2012

Termín odevzdání bakalářské práce: 26. dubna 2013



doc. RNDr. Miroslav Bezruč, CSc.

děkan

L.S.



doc. RNDr. Miroslav Koucký, CSc.

vedoucí katedry

V Liberci dne 30. dubna 2012

## Čestné prohlášení

**Název práce:** Tvorba animovaných výukových materiálů pro předmět  
Zpracování elektronických dokumentů

**Jméno a příjmení autora:** Jan Nýdrle

**Osobní číslo:** P10000296

Byl/a jsem seznámen/a s tím, že na mou bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů, zejména § 60 – školní dílo.

Prohlašuji, že má bakalářská práce je ve smyslu autorského zákona výhradně mým autorským dílem.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci (TUL) nezasahuje do mých autorských práv užitím mé bakalářské práce pro vnitřní potřebu TUL.

Užiji-li bakalářskou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědom povinnosti informovat o této skutečnosti TUL; v tomto případě má TUL právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Bakalářskou práci jsem vypracoval/a samostatně s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím bakalářské práce a konzultantem.

Prohlašuji, že jsem do informačního systému STAG vložil/a elektronickou verzi mé bakalářské práce, která je identická s tištěnou verzí předkládanou k obhajobě a uvedl/a jsem všechny systémem požadované informace pravdivě.

V Liberci dne: 23. 4. 2014

vlastnoruční podpis

---

Jan Nýdrle

## **Poděkování**

Úvodem bych chtěl poděkovat vedoucí mé bakalářské práce Ing. Jindře Drábkové, Ph.D. za ochotu, trpělivost a vedení při zpracovávání mé práce.

## **Anotace**

Bakalářská práce je zaměřena na vytvoření elektronických výukových materiálů pro předmět Zpracování elektronických dokumentů.

Tvorba těchto materiálů byla provedena pomocí programu *Adobe Captivate*. Jednotlivé návody byly vytvářeny formou video prezentací, které by měly studentům tohoto předmětu pomoci se zvládnutím a pochopením různých prvků programů *LibreOffice Writer* a *LibreOffice Impress*. Tyto návody jsou rozděleny do tří oddělených sekcí, které jsou následovně kořenově větveny do videí zaměřených na jednotlivé prvky daných programů.

Hlavním záměrem těchto návodů je vizuální prezentace všech kroků, které je nutné provést pro správnou manipulaci s těmito programy. Návody by měly sloužit jako pomůcka pro studenty, kteří byli na hodině nepřítomni nebo si daný postup nezapamatovali. V práci je také popsán software použitý k tvorbě těchto materiálů a je vysvětleno jak s ním efektivně pracovat. Část práce je také věnována porovnání konkurenčních produktů pro záznam obrazovky. Důraz je kladen převážně na vizuální stránku. Návody neobsahují žádný mluvený komentář od autora a všechny kroky jsou popsány pouze skrze psané komentáře.

## **Klíčová slova**

vyučovací metody, učební styly, videonávody, programy pro snímání obrazovky, *Adobe Captivate*

## **Annotation**

The aim of this B.A paper is a creation of animated teaching materials for subject of Processing electronic documents.

The creation of these materials was executed by *Adobe Captivate* software. Individual manuals were created in a form of video presentations, which should help students of this subject with mastering and understanding various components of *LibreOffice Writer* and *LibreOffice Impress* programs. These manuals are divided into three separate sections, which are then branched into videos focused on various elements of mentioned programs.

The main purpose of these manuals is visual presentation of all the steps, which are necessary for a correct manipulation with these programs. The instructions should serve as a tool for students, who were not present in the lecture or failed to remember the given procedure. In this paper the software used for the creation of these materials is also described and it is explained how to effectively work with it. Part of the paper is also dedicated to a comparison of competing products for screen capture. The emphasis is aimed mainly at the visual part. Manuals do not contain any narrated commentary from the author and all the steps are described exclusively by written comments.

## **Key words**

teaching methods, learning styles, video manuals, screen capture software, *Adobe Captivate*

## Obsah

Úvod .....	10
1 Vyučovací metody a učební styly .....	11
1.1 Vyučovací metody .....	11
1.1.1 Výběr vyučovací metody .....	12
1.2 Elektronické výukové materiály .....	13
1.2.1 Videozáznamy .....	13
1.2.2 Aplety .....	13
1.2.3 Didaktické počítačové hry .....	14
1.2.4 Výukové materiály pro interaktivní tabule .....	15
1.3 Učební styly .....	18
2 Srovnání programů pro záznam obrazovky .....	20
2.1 Neplacené programy .....	20
2.1.1 CamStudio .....	20
2.1.2 Wink .....	21
2.1.3 ActivePresenter Free .....	22
2.2 Placené programy .....	23
2.2.1 ActivePresenter .....	23
2.2.2 Snagit .....	25
2.3 Shrnutí získaných poznatků .....	26
3 Popis funkcí programu <i>Adobe Captivate</i> .....	27
3.1 Nahrávání snímků .....	27
3.1.1 <i>Demonstration mode</i> (Demonstrační mód) .....	28
3.1.2 <i>Training mode</i> (Tréninkový mód) .....	28
3.1.3 <i>Assessment mode</i> (Vyhodnocující mód) .....	29
3.1.4 <i>Custom mode</i> (Vlastní mód) .....	29
3.2 Velikost nahrávané oblasti .....	29
3.3 Nastavení ( <i>Settings</i> ) .....	30
3.3.1 Globální nastavení .....	30
3.3.2 Nastavení nahrávání .....	32
3.3.3 Tipy pro nahrávání projektu .....	33
3.4 Úprava nahraného obsahu .....	34
3.4.1 Práce se snímky .....	34
3.4.2 Master slides (Vzorové snímky) .....	35
3.4.3 Panel vlastností snímku .....	35



3.4.4	Možnosti po akci ( <i>Action Options</i> ).....	37
3.4.5	Vkládání snímků do projektu .....	38
3.4.6	Změna nahraného textu .....	39
3.4.7	Větvení/ <i>Branching</i> .....	40
3.4.8	Tipy pro správu projektu .....	41
3.5	Předběžný náhled projektu .....	43
3.6	Publikace výsledného návodu .....	44
3.6.1	Flashové soubory (.SWF).....	44
3.6.2	Spustitelná aplikace (.EXE).....	45
3.6.3	Projekty publikované přímo na WEB skrze FTP .....	46
3.6.4	Nastavení atributů publikovaných souborů .....	47
4	Popis tvorby výukových materiálů pro předmět Zpracování elektronických dokumentů.....	48
4.1	Project Writer 1 .....	49
4.2	Project Writer 2 .....	51
4.3	Project Impress .....	55
	Závěr.....	58
	Seznam použitých zdrojů .....	59
	Přílohy .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## Seznam obrázků

• OBRÁZEK 1: CAMSTUDIO.....	20
• OBRÁZEK 2: WINK.....	21
• OBRÁZEK 3: ACTIVEPRESENTER.....	23
• OBRÁZEK 4: SNAGIT.....	25
• OBRÁZEK 5: GLOBÁLNÍ NASTAVENÍ.....	30
• OBRÁZEK 6: NASTAVENÍ NAHRÁVÁNÍ.....	32
• OBRÁZEK 7: PANEL VLASTNOSTÍ SNÍMKU.....	35
• OBRÁZEK 8: MOŽNOSTI PO AKCI 1.....	37
• OBRÁZEK 9: MOŽNOSTI PO AKCI 2.....	37
• OBRÁZEK 10: ZMĚNA NAHRANÉHO TEXTU.....	39
• OBRÁZEK 11: VĚTVENÍ.....	40
• OBRÁZEK 12: ZAMKNUTÍ SNÍMKU.....	41
• OBRÁZEK 13: SKRYTÍ SNÍMKU.....	41
• OBRÁZEK 14: SESKUPENÍ SNÍMKŮ.....	42
• OBRÁZEK 15: NÁHLED PROJEKTU.....	43
• OBRÁZEK 16: EXPORT NÁVODU – FLASHOVÉ APLIKACE.....	44
• OBRÁZEK 17: EXPORT NÁVODU – SPUSTITELNÁ APLIKACE.....	45
• OBRÁZEK 18: EXPORT NÁVODU – PUBLIKACE NA WEB.....	46
• OBRÁZEK 19: NASTAVENÍ ATRIBUTŮ.....	47
• OBRÁZEK 20: NÁVOD WRITER 2.....	51
• OBRÁZEK 21: NÁVOD IMPRESS.....	55

# Úvod

Cílem této bakalářské práce je vytvořit animované výukové materiály pro předmět Zpracování elektronických dokumentů, seznámit čtenáře s procesem tvorby výukových materiálů pomocí softwaru pro záznam obrazovky a v neposlední řadě zhodnotit klady a zápory různých programů pro používání takovýchto materiálů. Práce je rozdělena na čtyři části.

První část práce je zaměřena na používání elektronických výukových materiálů v souvislosti s vyučovacími metodami a učebními styly. V této části jsou také rozebrány různé druhy elektronických materiálů, které může pedagog použít ve výuce.

Následující část bakalářské práce obsahuje srovnání různých programů, pomocí kterých je možné tyto návody vytvářet. Programy jsou rozděleny na dvě části, podle toho jestli jsou placené či neplacené.

Třetí část práce je zaměřena na popis programu *Adobe Captivate*, který byl použit pro tvorbu elektronických výukových materiálů pro předmět Zpracování elektronických dokumentů. V této části je detailně rozebrána většina prvků tohoto programu a je popsáno jak nejefektivněji s programem pracovat, abychom dosáhli co nejkvalitnějších výsledných návodů.

Poslední část je zaměřena na popis tvorby videozáznamů, které se týkají předmětu Zpracování elektronických dokumentů. Jednotlivé návody jsou zaměřeny na demonstraci různých nástrojů programů *LibreOffice Writer* a *LibreOffice Impress*.

V poslední době je stále více zastáván názor, že výuka ve škole i mimo školu by měla být obohacována různými formami podpůrných elektronických materiálů. Hlavní roli při předávání důležitých informací by měl však stále hrát učitel. Je tedy na každém jednotlivém pedagogovi, aby dokázal ve výuce nalézt rovnováhu mezi vlastním výkladem, použitím elektronických a jiných materiálů. Největší předností animovaných návodů je bezesporu možnost nabídnout žákovi přehledný a nenáročný způsob, jak se naučit různé postupy a kroky v programech, které by jinak neměl možnost zjistit bez mnohem hlubšího studia či asistence pedagoga.

# 1 Vyučovací metody a učební styly

## 1.1 Vyučovací metody

Vyučovací metoda určuje postup, který pedagog zvolí pro naplnění konkrétního cíle vyučování. Vyučovacích metod existuje celá řada, avšak neexistuje univerzální metoda pro dosažení těchto cílů a ani univerzální rozdělení výukových metod. Je tedy na každém jednotlivém učiteli, aby měl přehled o variantách vyučovacích metod, ze kterých může volit a dosáhnout tak efektivního rozložení výuky, které bude pro žáky zajímavé a přínosné. Tyto metody by se daly rozdělit podle různých kritérií, jako jsou například podle:

- **pramene poznání a typu poznatků** (slovní, názorné, praktické),
- **stupně aktivity a samostatnosti studentů** (aktivní, pasivní),
- **myšlenkové operace** (logické, dogmatické),
- **fází výuky** (motivační, výkladové, opakovací),
- **způsobu interakce mezi učitelem a studentem** (hromadné, skupinové, individuální).

### 1.1.1 Výběr vyučovací metody

Obměňování metod výuky ve škole má důležitý vliv na průběh učení žáků a jejich schopnost si látku zapamatovat a osvojit. Aktivizační metody pomáhají oživit proces vyučování, udržet pozornost studujících a více je vést ke vzájemné komunikaci a spolupráci. Pedagog však musí dbát také na to, že ne každému studentovi musí nutně vyhovovat učení hrou a časté obměňování vyučovacích metod a zejména při skupinových projektech je často velkým problémem dosažení zapojení všech stejným dílem. Jedním ze způsobů jak tomuto předejít je dobrá příprava pedagoga na výuku a nastavení jasných pravidel pro studenty. V neposlední řadě je podstatné vědět, jakých znalostí dosahují studující a pokusit se je diagnostikovat. Opodstatnění použití aktivizačních metod dokládají poznatky zkušených pedagogů, a které je možné přibližně zobecnit následovně. Dalo by se říci, že student si zapamatuje:

- **10 % z toho, co čte,**
- **20 % z toho, co slyší,**
- **30 % z toho, co vidí,**
- **50 % z toho, co slyší a vidí,**
- **70 % z toho, co říká,**
- **90 % z toho, co dělá.**

Dalším důležitým faktorem, který by měl vyučující brát v potaz je fakt, že pozornost studujících klesá přibližně po 15 – 20 minutách. Upadající pozornost je však možné zvýšit častějším zapojením studentů do průběhu hodiny.

## 1.2 Elektronické výukové materiály

Současné informační a komunikační technologie umožňují využívat jako výukové materiály řadu typických forem elektronické prezentace učebních informací. Nejčastěji to jsou:

- videozáznamy
- aplety
- multimediální výukové programy
- didaktické počítačové hry
- materiály pro interaktivní tabule
- informační zdroje na webu

### 1.2.1 Videozáznamy

Z didaktického hlediska můžeme označit jako nejjednodušší elektronické výukové materiály krátké digitální obrazové sekvence v různých formátech (MPEG, AVI, MP4). Tyto videozáznamy může učitel získat z různých zdrojů, jako jsou například speciální servery na webu, multimediální výukové programy na CD ROM a DVD popřípadě může použít i videozáznamy, které si vytvoří sám nebo ve spolupráci se žáky digitální kamerou nebo fotoaparátem. Pro videozáznam je charakteristické, že má omezené možnosti interaktivity, což znamená, že uživatel může vstupovat do prezentace děje zachyceného videozáznamem pouze tak, že videozáznam zastaví a provádí výklad na statickém obrázku, nebo vybere k prezentaci jen určitou část videozáznamu.

### 1.2.2 Aplety

Dalšími významnými materiály pro snadnou prezentaci jsou aplety (programové moduly vložené do webovských stránek a vytvořené nejčastěji v programovacím jazyce Java). Aplety mají poměrně malý datový rozsah, a proto jsou vhodné zejména pro rychlý přenos přes internetovou síť a lze je snadno spustit v rozhraní webového prohlížeče. Aplety se dají rozdělit na dva základní typy: animace a simulace.

**Animace** fungují v podstatě jako animovaný film, zatímco **simulace** pracují se základem v určitém matematickém modelu. Důležitou součástí druhého typu je možnost nastavení počátečních vstupních parametrů a následných výstupních dat. Pro uživatele je však důležité mít na počítači nainstalovanu aktuální verzi softwaru *Java Runtime Environment*, který si lze volně stáhnout ze stránek společnosti *Sun Microsystems*. Animace a simulace tedy nejvíce pomáhají žákovi s pochopením zákonitostí dějů, které je obtížné simulovat v reálném životě. Jejich dalšími výhodami mohou být například nahrazení obtížně proveditelných experimentů či prezentace nedostupných dějů.

Zároveň je však důležité, aby učitel dbal na určitou rovnováhu mezi počítačovými prezentacemi a reálnými demonstracemi. Aby nedošlo k případu, ve kterém si žáci vytváří chybné představy o realitě a získané poznatky chápou pouze jako jakýsi virtuální obraz.

### 1.2.3 Didaktické počítačové hry

Zvláštním typem výukového materiálu jsou didaktické počítačové hry. Cílem těchto her je zábavnou formou seznámit žáky s vyučovanou látkou. Mohou také pomáhat s rozvojem myšlení, tvořivosti a formovat dovednosti jako je postřeh či strategické myšlení. Hlavní využití naleznou tyto hry v domácí činnosti žáků. K didaktickým účelům můžeme využít různé typy žánrů, jako jsou adventury, strategické hry, arkády či simulátory. Charakter didaktické počítačové hry mají i další programy v podobě vědomostních testů, hádanek, křížovek a hlavolamů. Příkladem mohou být on-line hry na webu Škola hrou.

## **1.2.4 Výukové materiály pro interaktivní tabule**

Stále větší pozornost se v dnešní době věnuje používání elektronických interaktivní tabulí ve výuce. Z technického hlediska je interaktivní tabule projekční plocha speciální konstrukce, na níž je dataprojektorem promítán obraz vytvořený výukovým programem a interakce s programem probíhá dotykem plochy pomocí speciálního pera nebo prstem. Hlavní předností interaktivních tabulí je zachování dominantního postavení pedagoga při výuce. Tabule pouze představuje pomůcku, kterou využívá pro zefektivnění výuky. Dalo by se říci, že učitel může interaktivní tabuli používat třemi různými způsoby: prezentace výukového programu, dopisování a dokreslování do promítaného textu nebo použitím vlastních předpřipravených materiálů, které korespondují s aktuálně probíraným učivem.

Možnosti využití interaktivní tabule rozšiřuje software dodávaný současně s tabulí, který obsahuje šablony pro vytváření elektronických sešitů a různé interaktivní nástroje. I když interaktivní tabule komunikaci se žáky při výuce usnadňuje, zkvalitňuje ji formálně i obsahově a má také významný motivační dopad, příprava na výuku s interaktivní tabulí je značně náročná. Výhodou však je, že si učitel může vytvořit výukové materiály podle vlastních představ, které dále může opakovaně využívat a upravovat je. Základem takového výukového materiálu jsou v podstatě multimediální prezentace, které však musejí být koncipovány tak, aby do prezentace mohl při výuce zasahovat nejen učitel, ale aby s prezentací mohli aktivně spolupracovat i žáci.

## **1.3 Klasifikace výukových metod podle I. J. Lernerera**

Tato část je zaměřena na základní rozdělení výukových metod provedené v roce 1986 I. J. Lernerem. Výukové metody můžeme rozdělit do několika skupin:

- informačně-receptivní metoda,
- reproduktivní metoda,
- metoda problémového výkladu,
- heuristická metoda,
- výzkumná metoda.



### **1.3.1 Informačně-receptivní metoda**

Tato metoda spočívá v předávání hotových informací učitelem a zároveň i ve vnímání dané látky žákem. Zároveň také pracuje s tím, jak si studenti vysvětlenou látku pamatují. Realizuje se formou výkladu, vysvětlováním a popisem. Učitelé při přenosu informací pracují s tištěným textem, vysvětlováním, obrazovými učebními pomůckami, demonstračními pokusy, poslechem. Zapamatování informací žáky probíhá především na vědomé úrovni. Efektivnost metody je značně individuální.

### **1.3.2 Reproductivní metoda**

Podstatou reproductivní metody je organizované opakování probírané látky. Učitel by měl konstruovat systém učebních úloh. Plnění takových úloh lze následně realizovat ústní reprodukcí, opakovacím rozhovorem, čtením, psaním, řešením učebních úloh, napodobováním jazykových modelů, čtením map a rýsováním schémat. V praxi je velké množství úloh zaměřeno na reprodukci zapamatovaných informací.

### **1.3.3 Metoda problémového výkladu**

Při používání této metody jde o to, aby žáci vyřešili učitelem zadaný problém. Musí se dopracovat k výsledku na základě použití předem daného algoritmu postupu. Postup práce studenta by měl vypadat následovně:

1. Vyjasnění, v čem problém spočívá a určení neznámých hledaných veličin.
2. Rozbor problému, hledání i studium argumentů a informací použitých pro řešení.
3. Vytyčení možného postupu řešení.
4. Výběr nejpravděpodobnějšího řešení a jeho postupné uskutečňování.
5. Ověření realizovaného řešení, jeho potvrzení či vyvrácení a následně modifikace řešení.

### **1.3.4 Heuristická metoda**

Tato metoda pracuje s myšlenkou, že pro správné vyřešení úkolu je nutné znát předešlé etapy postupu. Metoda zajišťuje osvojování zkušeností z tvořivé činnosti. Učitel by měl konstruovat úlohy tak, aby znamenaly pro žáky určitou obtíž a vyžadovaly samostatné řešení. Učitel společně s žáky určuje jednotlivé kroky řešení problému. Tato metoda bývá také označována jako metoda částečně výzkumná.

### **1.3.5 Výzkumná metoda**

Při použití této metody žáci samostatně hledají řešení na učitelem vybranou učební úlohu. Aktivita učitele ustupuje do pozadí. Součástí metody je zkoumání. Podle Lerner je efektivnost této metody dána intelektuálním rozvojem studentů. Důležitým faktorem je samostatnost při zkoumání a řešení problémů.

### **1.3.6 Shrnutí získaných poznatků**

Z hlediska toho, že metodu informačně - receptivní a metodu reproduktivní můžeme označit jako reproduktivní, během kterých si žák vědomosti především osvojuje a následně reprodukuje, tak bych řekl, že mnou vytvořené elektronické výukové materiály jsou nejlépe použitelné při praktikování daných metod. Jelikož tyto materiály jsou vytvářeny pouze ve formě videonávodů a nejsou v nich použity žádné interaktivní prvky typu testů na konci kapitol, tak bych vyloučil jejich použití v souvislosti s ostatními zmíněnými metodami. Teoreticky však lze říci, že elektronické výukové materiály je možné použít při práci s jakoukoliv výukovou metodou a to hlavně díky jejich širokým možnostem použití a interakce se žáky.

## 1.4 Učební styly

Učební styl je způsob, jakým člověk vstřebává a zpracovává nové informace, a jak si je pamatuje. Každý z nás má svůj jedinečný učební styl, který během studia upřednostňuje. Protože se učíme celý život, dá se říct, že určitý učební styl má každý z nás po celý život a tedy nezáleží na tom, zda je nám 10 nebo 60 let.

Základem pro rozpoznání učebních stylů u žáků je, aby se učitelé detailně seznámili s vlastním stylem učení se (se svými sklony, přednostmi i slabými stránkami, oblíbenými oblastmi), jakož i s tím, jak svůj styl učení přenáší do třídy, kde vyučují. Schopnost citlivě rozpoznat u žáků různé styly učení a lépe rozumět sobě i svým kolegům je pro učitele velmi cenná. Díky ní je totiž lépe vybaven k tomu, aby dokázal učit všechny typy žáků, včetně těch, kteří zápasí v oblasti učení a hlavně, aby jim dokázal správně pomoci a přizpůsobit výuku jejich stylu.

Jak svět vstupuje do třetího milénia, tak také vzdělávání skrze internet a jiné sítě nabízí ohromné množství možností pro lektory i žáky. Dochází ke stále se zrychlujícímu postupu ve vývoji výpočetní techniky a zvyšování výkonu osobních počítačů, mobilů a tabletů. V dnešní době je také stále více na vzestupu elektronické vyučování, které nabízí možnost odstranění nutnosti pro žáka i učitele být oba ve stejný čas na stejném místě. Zároveň se stále více dává důraz na interaktivitu výukových materiálů, která napomáhá žákům rozvíjet kritické a logické myšlení. A v neposlední řadě napomáhá rozvoji individuálního přístupu k výuce žáků.

Dobrý učitel by měl být schopen rozpoznat, že rozdíly mezi jednotlivými studenty a jejich předpoklady pro různé učební styly mohou ovlivnit výsledek vzdělávacího procesu. Teorie a praxe výukových stylů nejen identifikuje jednotlivé rozdíly, které výuku ovlivňují, ale zároveň předepisuje způsoby, jakými je můžeme vylepšit pomocí spojení stylů žáků se specifickými výukovými přístupy a metodami. Nové instruktážní technologie poskytují větší spektrum možností pro přizpůsobení se výuce zaměřené na individuální potřeby jedince. Základním předpokladem pro úspěch tedy stále zůstává lektor a jeho schopnost odhadnout schopnosti každého studenta.

Hlavní výzvou při vytváření elektronických výukových materiálů je jejich vytváření s důrazem na studenty, na které je zaměřen. Lektori by si měli být vědomi způsobu, jakým lidé získávají a zachovávají dovednosti, a jak přistupují k různým informacím. Zároveň by také studenti měli být vedeni k porozumění svým vlastním stylům učení. A přestože instruktoři

nejdou schopni přizpůsobit se všem potřebám každého studenta, je důležité, aby jim bylo poskytnuto více rozdílných možností. Efektivní proces výuky tedy zákonitě musí vyústit v lepší přijímání informací studentem.

Často je upozorňováno na to, že český školský systém ignoruje možnost individuálního přístupu k vyučování žáků a zároveň ani nenabízí mnoho možností pro učitele, kteří by chtěli rozvíjet individuální vyučovací styly. Větším zapojením interaktivních výukových materiálů by se do jisté míry dalo předejít tomu, že žáci ztratí možnost vlastního originálního myšlení a budou pouze slepě vstřebávat informace, které jsou jim předkládány. Hlavní výhodou těchto návodů je možnost nepřetržitého upravování a přizpůsobování každému žákovi i při zachování původní formy. Můžeme tak vytvořit několik různých návodů na stejné téma, které se budou lišit pouze v tom, na jaké uživatele jsou směřovány.

## 2 Srovnání programů pro záznam obrazovky

### 2.1 Neplacené programy

Programy pro záznam a následnou úpravu získaného obsahu, které jsou *freeware*ové nebo pracují pod GNU licencí, se vyznačují převážně nižší kvalitou grafického zpracování a menší nabídkou nástrojů pro úpravu jednotlivých snímků. Jejich hlavní nevýhodou je, že nejsou primárně vytvořeny pro tvorbu elektronických výukových návodů, ale pouze pro záznam obrazovky a zvuku z mikrofónu nebo reproduktorů a jejich následnou úpravu.

#### 2.1.1 CamStudio

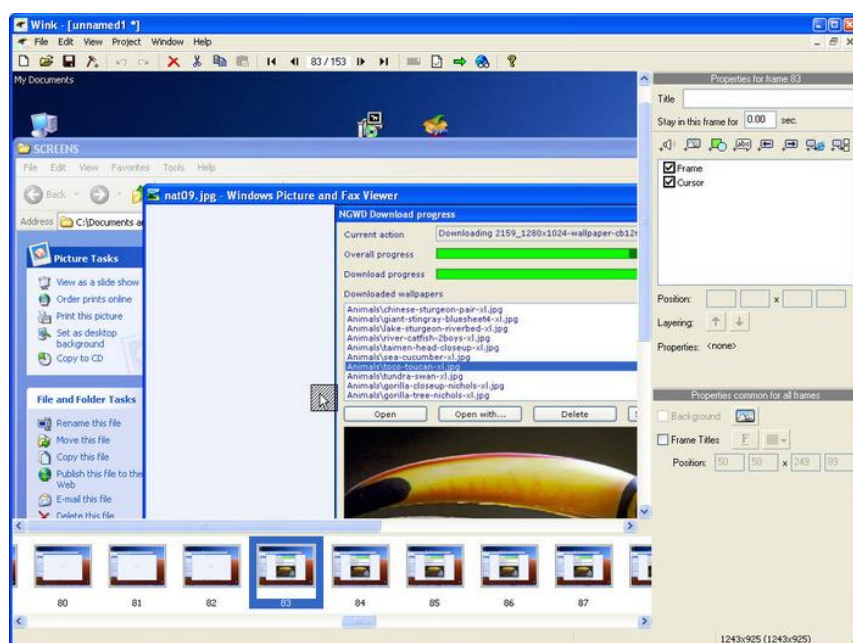
CamStudio zvládne nahrávat veškerou obrazovou a zvukovou aktivitu počítače a vytvářet standardní video soubory (AVI) a následně i přeformátovat tyto soubory do univerzálnějšího Streaming Flash Videos (SWF) souboru. Pomocí tohoto programu můžeme vytvářet například demonstrační videa pro jakýkoliv software, návody pro školní třídy, nahrávky často se opakujících problémů na počítači, které pak můžeme poslat technické podpoře a podobně. V programu CamStudio je také možné vkládat do návodů obrazové popisky ve vysokém rozlišení. Zároveň lze k probíhajícímu nahrávání přidat vlastní obraz z web kamery počítače. Velkou výhodou je také unikátní kodeková sada, pomocí které dosahují výsledné soubory mnohem menší velikosti než klasické formáty jako například *Microsoft Video 1*. Tento program je zároveň velmi snadný na ovládání a lze se s ním naučit pracovat během několika minut.



Obrázek 1: Camstudio

## 2.1.2 Wink

Wink je software pro tvorbu návodů a prezentací pro softwarové aplikace. Je primárně zaměřen na vytváření návodů, ve kterých je prezentováno, jak ovládat různé programy jako jsou například Microsoft Word a Excel. Pomocí programu Wink můžeme zachycovat záznamy obrazovky a přidávat vysvětlující titulky, tlačítka a generovat vysoce efektivní návody pro uživatele. Wink je distribuován jako freewarový software pro podniky i jednotlivce. Tento program je použitelný na Windows i na různých platformách Linuxu. Dává nám možnost nahrávat při tvorbě návodu vlastní hlas. Co se týče výstupních formátů, tak můžeme návody exportovat do samostatných EXE, PDF, Macromedia Flash nebo HTML. Wink také podporuje více jazyků, jako jsou: angličtina, francouzština, němčina, italština a další, chybí však čeština. Zároveň máme možnost vytvářet vysoce komprimované FLASH prezentace, které jsou ideální pro použití na internetu.



Obrázek 2: Wink

### 2.1.3 ActivePresenter Free

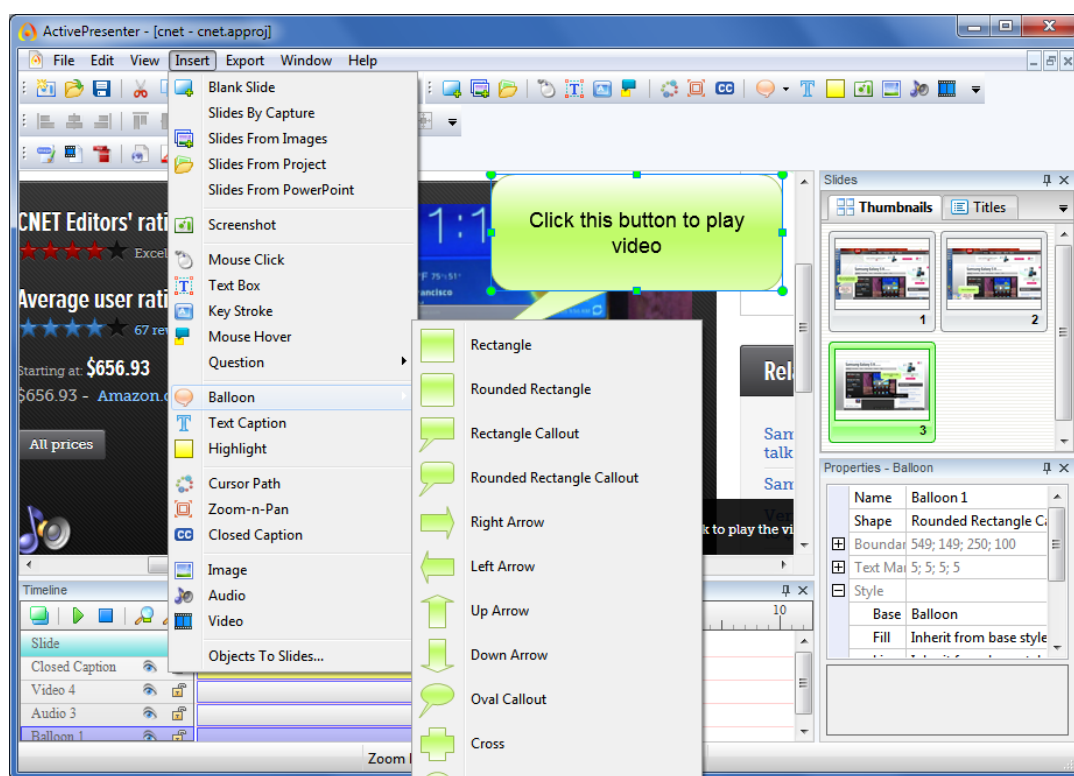
*ActivePresenter Free* nabízí základní nástroje pro nahrávání a úpravu elektronických návodů. Mezi tyto nástroje patří například: nahrávání celé obrazovky, její menší části či konkrétní aplikace, automatické zachycování kliknutí myši či stisknutí klávesy, sledování konkrétního objektu, upravitelný kurzor myši, úpravu trasy kurzoru, přiblížení na specifickou oblast (Zoom-n-Pan), vkládání otázek kvízového typu, vložení zvuku z mikrofону i reproduktorů, integrovaný editor obrázků a spoustu dalších. Tento program také poskytuje velkou řadu stylů pro objekty, které můžeme do návodu vložit. *ActivePresenter Free* je vytvořen pro potřeby běžného uživatele, který od svých elektronických návodů neočekává velké možnosti interaktivity.

## 2.2 Placené programy

Placených programů pro vytváření a správu elektronický návodu se dá na trhu nalézt celá řada. Tato část je však zaměřena pouze na programy *ActivePresenter* a *Snagit*, které se kvalitou a zpracováním nejvíce přibližují *Adobe Captivate*. Programy jsou popsány pouze okrajově a žádné jejich nástroje nejsou rozebírány do detailu. Hlavní důraz je kladen na to, který program by si měl uživatel vybrat v konkrétní situaci a jaký je poměr cena/kvalita.

### 2.2.1 ActivePresenter

*ActivePresenter* je nabízen ve třech možných verzích: Free, Standard a Professional. Tento program je jednou z nejlepších možností pro tvorbu elektronických výukových materiálů na trhu a ve své placené i neplacené verzi nabízí velkou řadu nástrojů pro vytváření a úpravu návodů, které uspokojí většinu potencionálních uživatelů.



Obrázek 3: ActivePresenter



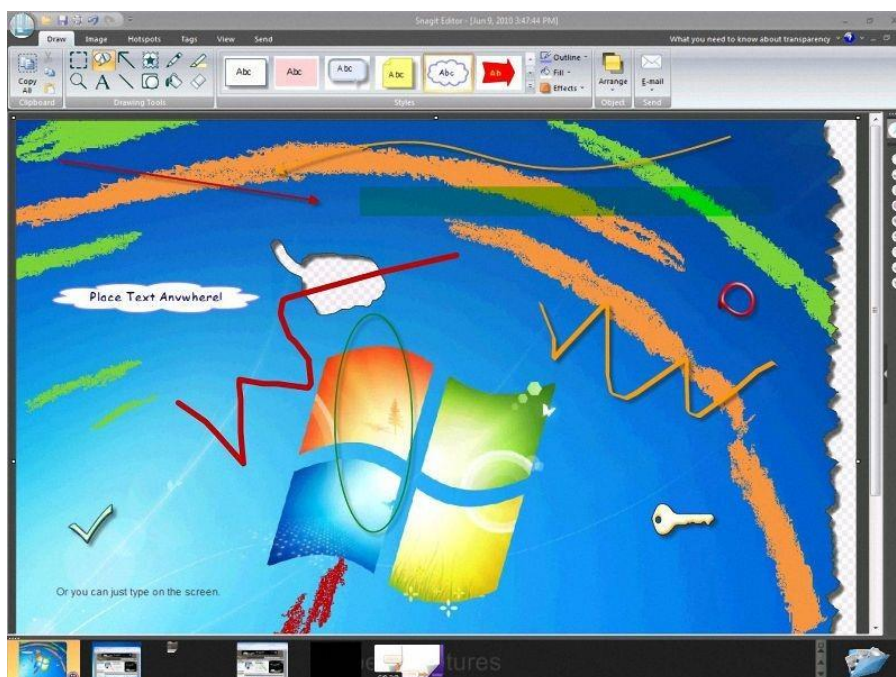
- Klady:
  - přehledné rozhraní
  - široká databáze návodů pro začínající uživatele
  - verze Free obsahuje většinu nástrojů placených verzí
  - snadné sdílení videí na internetu
- Zápory:
  - cena placených verzí.

**ActivePresenter Standard**, jehož cena v říjnu 2013 činí 299 US\$ je rozšířením verze *Free*. Hlavním rozdílem oproti neplacené verzi je převážně možnost importu dat z *powerpointových* prezentací. Tato verze také umožňuje export již vytvořených návodů do formátů *Flash video*, *Microsoft Word*, *Microsoft Excel* či *HTML*.

**ActivePresenter Professional**, jehož cena v říjnu 2013 činí 399 US\$ je rozšířením verze *Standard*. Největším rozdílem od své levnější verze je širší interaktivita, kterou může uživatel do svých návodů začlenit. Mezi těmito nástroji jsou nejužitečnější převážně možnosti větvení návodu, definování událostí po stisku klávesy, přejetí myši a doplnění textu do předpřipraveného pole. Dále pak verze *Professional* rozšiřuje počet formátů, do kterých můžeme exportovat návody. Z těchto jsou bezesporu nejatraktivnější *Flashové* simulace, *AJAX* simulace a prezentace v programu *Microsoft PowerPoint*.

## 2.2.2 Snagit

Program Snagit je ve všech ohledech vytvořen s ohledem na jednoduchost ovládání. Nabízí většinu nástrojů pro správu elektronických výukových návodů, které vystačí běžnému uživateli. Přesto však zaostává v možnostech interaktivity za programy *ActivePresenter* i *Adobe Captivate*.



Obrázek 4: Snagit

- Klady:
  - uživatelsky nenáročné ovládání
  - výborný editor pro úpravu obrázků
  - snadné sdílení vytvořených návodů v integrovaném *cloudovém* uložišti (uložení zdarma na webovém serveru)
- Zápory:
  - nízký počet nástrojů pro správu návodů
  - nenabízí bezplatnou verzi programu, pouze třicetidenní trial verzi

## 2.3 Shrnutí získaných poznatků

Ze všech testovaných placených programů, včetně programu *Adobe Captivate*, nelze vybrat absolutního favorita. Každý program je zaměřen na jiný typ koncového uživatele, a proto se v mnoha důležitých aspektech liší. Svou jednoduchostí ovládání a velkou řadou bezplatných tutoriálů jistě program *Snagit* osloví převážně začátečníky, kteří nejsou zblhlí v užívání informačních technologií. Program nabízí 30denní *trial* lhůtu (čas, po který můžeme program používat bez nutnosti ho platit), během níž není problém vyzkoušet si všechny jeho nástroje. Dále je pak kladem jeho příznivá cena, která se pohybuje kolem 50 US\$.

Oproti tomu programy *Adobe Captivate* a *ActivePresenter* jsou vytvořeny převážně pro uživatele náročné, kteří očekávají širokou paletu nástrojů, s nimiž mohou vytvářet projekty na vysoké úrovni. Oba programy se přibližně shodují jak v ceně a kvalitě zpracování tak i ve výčtu nástrojů, které poskytují. Za zmínku stojí také říci, že je v nich velmi dobře zpracována možnost interaktivity vytvořených návodů a počet formátů, do kterých mohou být tyto návody exportovány. Přesto však má *ActivePresenter* jednu velikou výhodu a to, že nabízí verzi free, jenž poskytuje většinu nástrojů bez přílišného omezení uživatele, zatímco *Adobe Captivate* nabízí pouze trialovou verzi, která trvá 30 dní.

Freewarové programy *Wink* a *Camstudio* také dokážou splnit většinu požadavků běžného uživatele pro nahrání výukového návodu, přesto se však nedají srovnávat v rozsahu nástrojů, stylů a celkové přehlednosti zpracování s programem *ActivePresenter Free*, který je také zdarma.

Důvodem, proč jsem si pro svou bakalářskou práci vybral program *Adobe Captivate* je převážně velice dobrá reputace společnosti Adobe. Většina programů, které tato společnost vytváří, se vykazují velice dobrou kvalitou zpracování. A jelikož jsem před započatím vytváření této práce neměl v podstatě žádné praktické zkušenosti s programy pro záznam obrazovky, tak jsem se rozhodl vsadit na jistotu.

### 3 Popis funkcí programu *Adobe Captivate*

Tato část bakalářské práce je zaměřena na jednotlivé nástroje programu *Adobe Captivate* a jejich využití. Také je zde popsán postup, jakým by se měl uživatel dát při vytváření elektronických výukových návodů, aby se vyhnul běžným chybám a využíval tak nejefektivnější možný postup. Jelikož program *Adobe Captivate* není lokalizován do českého jazyka, tak budou v práci často používány původní anglické názvy.

Postup při vytváření jakéhokoliv návodu, ať již v programu *Adobe Captivate* či jakémkoliv jiném konkurenčním programu, by se měl skládat z následujících kroků:

- nahrávání
- úprava/editace
- předběžný náhled
- publikace

#### 3.1 Nahrávání snímků

Pokud uživatel používá **automatické nahrávání**, tak *Adobe Captivate* zaznamenává jednotlivé snímky (*Screenshots*) dokumentu a následně je ukládá podle akcí, které v nich byly provedeny. Nejčastějšími spouštěcími mechanismy pro zachycení snímku jsou myš, klávesnice či systémové akce. **Automatické nahrávání** je nejčastěji používanou metodou při používání tohoto typu softwaru.

V možnostech nahrávání (*File → Record New Software Simulation*) si může uživatel vybrat jednu z následujících možností: *Demonstration mode*, *Training mode*, *Assessment mode*, *Custom mode*, které se liší převážně v tom, jaké typy objektů budou do návodu vkládány automaticky.

### 3.1.1 *Demonstration mode* (Demonstrační mód)

Demonstrační mód je nejlepší použít, pokud chceme představit nějaký postup nebo prvek. Tento druh návodu však nenabízí žádný prostor pro uživatelskou interakci. Divák může pouze pasivně sledovat akce, které byly zaznamenány, když byl návod nahráván. Pro praktickou část bakalářské práce byl využit výhradně demonstrační mód. Při vytváření návodu v demonstračním módu program *Adobe Captivate* provádí následující akce:

- Přidává popisky (*text captions*) pomocí označení nástrojů v dané aplikaci. Například pokud při vytváření návodu klikneme na tlačítko *Soubor* tak se automaticky přidá popisek s obsahem „*Select Soubor menu*“ v místě, kam jsme kliknuli myší.
- Přidává zvýrazňující rámečky (*highlight boxes*) do míst, kam jsme kliknuli myší.

### 3.1.2 *Training mode* (Tréninkový mód)

Tréninkový mód použijeme v případě, že chceme, aby si uživatel vyzkoušel postup již během sledování návodu. Video se přesune na další snímek pouze, když uživatel provede požadovanou akci správně. Při nahrávání videa v tréninkovém módu *Adobe Captivate* provádí následující úkony:

- Přidává rámečky pro kliknutí (*click boxes*) do míst, kam musí uživatel kliknout myší.
- Přidává textové vstupní rámečky (*text entry boxes*) pro uživatelský vstup. Zároveň jsou také automaticky přidávány popisky pro nápovědu uživateli, které mají pomoci se splněním zadaného cvičení.

### 3.1.3 *Assessment mode* (Vyhodnocující mód)

Vyhodnocující mód použijeme v případě, že chceme otestovat, jak dobře uživatel porozuměl vysvětlenému postupu. Můžeme nastavit skóre pro každé správné kliknutí myší. Můžeme také nastavit počet pokusů, které uživatel dostane pro zvládnutí daného úkonu. Pokud uživatel nezvládne použít správnou možnost po vypršení počtu jeho pokusů, tak se návod posouvá na další krok. Uživatel nedostává žádné body za nesplněné pokusy. Při nahrávání snímků ve vyhodnocujícím módu *Adobe Captivate* provádí následující úkony:

- Přidává rámečky pro kliknutí (*click boxes*) do prostoru kam by měl uživatel kliknout myší.
- Doplnuje rámečky pro uživatelské vstupy (*text entry boxes*). Zároveň automaticky přidává popisek o nesplnění úkonu pro každý rámeček.

### 3.1.4 *Custom mode* (Vlastní mód)

Vlastní mód používáme, pokud pracujeme na projektu, ve kterém potřebujeme kombinaci prvků použitých v ostatních módech.

## 3.2 Velikost nahrávané oblasti

Program *Adobe Captivate* nabízí okno pro výběr velikosti nahrávané oblasti a možnost nahrávat pouze oblast aplikace. Volbu ***Application*** vybereme, pokud chceme nahrávat pouze konkrétní program. V tomto případě máme na výběr jednu ze tří možností: *Custom Size*, *Application Window* a *Application Region*.

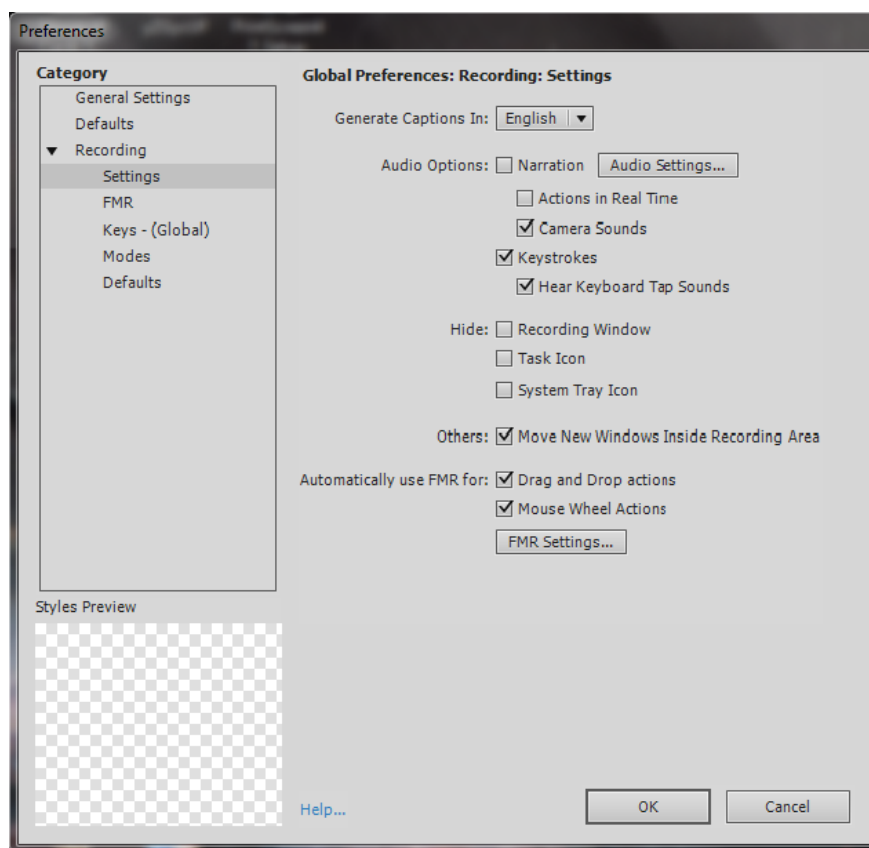
- Možnost ***Custom Size*** zvolíme, pokud chceme vybrat pouze konkrétní oblast aplikace pro nahrávání. Můžeme si vybrat ze seznamu standardních rozsahů či vytvořit si vlastní.
- Možnost ***Application Window*** zvolíme, pokud chceme nahrávat celé okno aplikace. Pokud změníme velikost okna aplikace, tak se změní i zachycená oblast.
- Možnost ***Application Region*** vybereme, pokud chceme nahrávat definované oblasti v aplikaci. Například pokud chceme nahrávat aplikaci, která má tři okna, tak se nahrávaná oblast mění s každým přesunutím myši na jiné okno.

Volbu **Screen Area** zvolíme, pokud chceme zachytit události, které se dějí v určité oblasti bez ohledu na probíhající procesy. Na výběr máme dvě možnosti: **Custom Size** a **Full Screen**. Možnost **Custom Size** použijeme, pokud chceme nahrávat námi definovanou oblast. **Full screen** v případě, že chceme nahrávat celou obrazovku. Nahrávání v tomto módu však může způsobit, že vytvořené návody budou mít přílišnou velikost vzhledem k vysokému rozlišení obrazovky.

## 3.3 Nastavení (*Settings*)

### 3.3.1 Globální nastavení

*Adobe Captivate* umožňuje upravit předem definované nastavení pro nahrávání. Pokud klikneme na ikonu *File* → *Record new project* → *Settings* objeví se nabídka parametrů, které se dají nastavit. Vezměme si jednotlivé parametry popořadě.



Obrázek 5: Globální nastavení

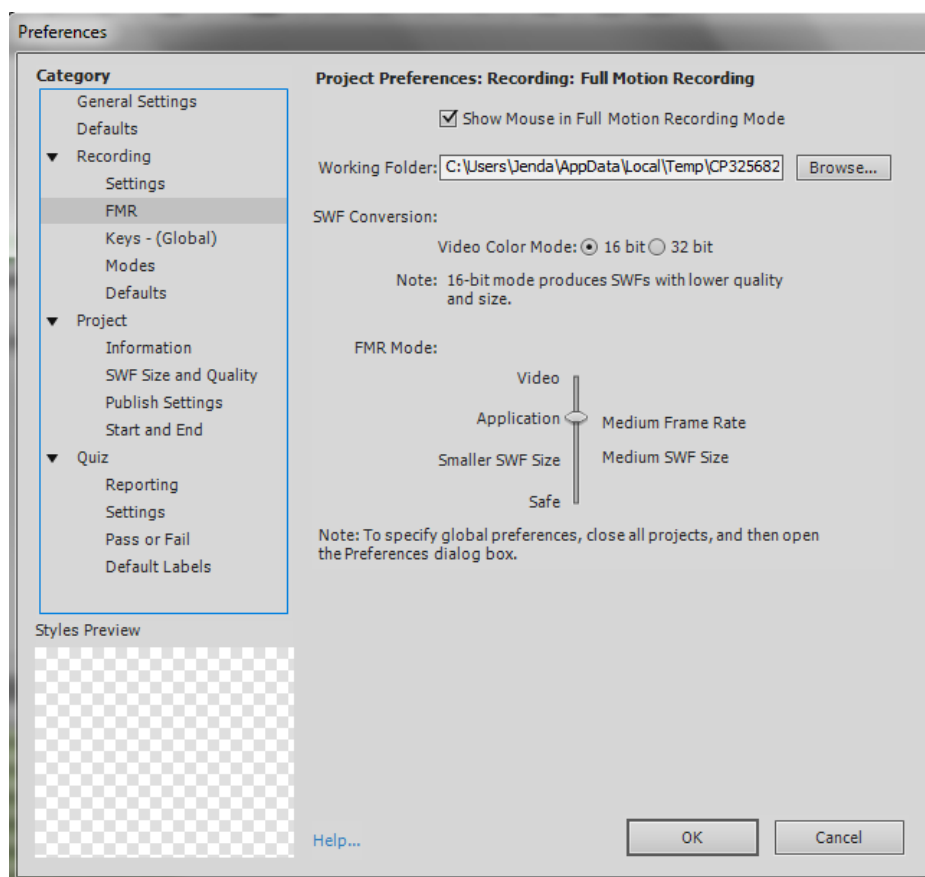
- **Narration:** Umožňuje nastavit vstupní zařízení pro komentář návodu. Pokud je zapnutý komentář, tak nemůžeme zapnout zvuky myši ani klávesnice.

- ***Actions in real time***: Nahrává akce použitím reálného času místo přednastavených hodnot.
- ***Camera sounds***: Zvuk pořízení snímku je přehrán kdykoliv, kdy je vytvořen záznam obrazovky. Je dobré mít tento zvuk zapnutý, pokud chceme vědět, kdy přesně je snímek pořízen.
- ***Keystrokes***: Záznam použití klávesnice, například psaní textu. Program nahrává vstup z klávesnice, ale nevytváří snímek pro každý napsaný znak.
- ***Hear keyboard tap sounds***: Rozhoduje, zda zvuk stisknutí klávesy je slyšitelný během nahrávání. Tyto zvuky nejsou začleněny do výsledného projektu.
- ***Recording Window***: Červený rámeček nahrávacího okna není zobrazen během nahrávání.
- ***Task Icon***: Zakryje ikonu úlohy během nahrávání.
- ***System Tray Icon***: Zakryje ikonu *System tray* během nahrávání. Tato ikona je zobrazena v dolní pravé části obrazovky mezi systémovými nástroji. Tuto možnost použijeme, pokud nechceme mít v nahrávce zahrnutu ikonu *Adobe Captivate*.
- ***Move new windows inside recording area***: *Adobe Captivate* automaticky posune jakékoliv nové okno otevřené během nahrávání do zaznamenávané oblasti. Tuto možnost použijeme, pokud nahráváme aplikaci s velkým množstvím otevírajících se oken.
- ***Drag and drop actions***: Program automaticky zapne video mód při akcích typu přetažení objektu přes obrazovku.
- ***Mouse Wheel Actions***: *Adobe Captivate* automaticky zapne video mód při zaznamenávání pohybu myši.



### 3.3.2 Nastavení nahrávání

*Adobe Captivate* automaticky zaznamenává některé akce ve video módu během automatického nahrávání. Tento prvek je možné vypnout či omezit v menu *Full Motion Recording*. Můžeme také nastavit kvalitu výstupního *SWF* souboru nebo nastavit barevný mód pro video soubor. *SWF* je formát souboru pro *Adobe Flash*, který se využívá v multimédiích, vektorové grafice a pro *ActionScript*.



Obrázek 6: Nastavení nahrávání

- **Show mouse in Video Demo Mode:** Zobrazuje pohyb myši při přehrávání videa.
- **Working folder:** Cesta ke složce, do které se ukládají dočasné video soubory na počítači.

### 3.3.3 Tipy pro nahrávání projektu

Následující tipy nám mohou pomoci při vytváření projektů rychle a snadno, zatímco výsledné návody si zachovají vysokou výukovou úroveň.

- V programu *Adobe Captivate* můžeme **pozastavit nahrávání** projektu. Jakákoliv akce během pozastavení není zaznamenána. Defaultní klávesa pro tento úkon je *Pause/Break*.
- Je dobré používat **automatické nahrávání** tak často, jak je to jen možné. I pro projekty, které vyžadují několik manuálně vygenerovaných záznamů obrazovky. Jednoduše zmáčkneme tlačítko *Print screen*, kdykoliv potřebujeme zaznamenat extra záznam. Tato metoda je užitečná, pokud nahráváme například webovou stránku, která obsahuje mnoho plovoucích objektů (objekty objevující se nad ostatními vizuálními efekty, které poskytují okamžitou nápovědu) a speciálních efektů. *Adobe Captivate* přehraje zvuk kamery pokaždé, když je pořízen záznam obrazovky automaticky. Například pokud nahráváme videonávod v aplikaci *Microsoft Internet Explorer*, můžeme se setkat s dynamickými HTML nebo Flashovými seznamy, které se objevují pouze při přejetí myši. *Adobe Captivate* nezaznamenává automaticky změny, které se projeví při přejetí myši.
- **Pracujte pomalu**, zvláště pokud nahráváte webové stránky v *Microsoft Internet Exploreru*. Některé akce, které bychom jinak vykonávali normálním tempem, je lepší provést pomaleji během nahrávání. Takovéto chování je obzvláště účinné při nahrávání webových stránek. Pokud nahráváte automaticky, ujistěte se, že všechny stránky jsou řádně načtené před pořízením záznamu.
- Během automatického nahrávání vždy **vyčkejte na zvuk záznamu** před vykonáním následujícího kroku. Pokud nahráváte manuálně, tak *Adobe Captivate* ukládá záznamy při zmáčknutí určité klávesy. Defaultní klávesa pro záznam je *Print Screen*.

## 3.4 Úprava nahraného obsahu

### 3.4.1 Práce se snímky

Projekty vytvořené v programu *Adobe Captivate* se skládají ze snímků, které jsou následně přehrány popořadě za sebou jako film. Snímek je nejmenší jednotka každého návodu.

Velká část práce, kterou při vytváření elektronických projektů děláme, probíhá na úrovni snímků. Po pravdě bude po správném nastavení preferencí pro nahrávání a zaznamenání videa v podstatě všechna naše práce spočívat v úpravách jednotlivých snímků. Následně se můžeme podívat na předběžný náhled a podle něho návod opět upravit.

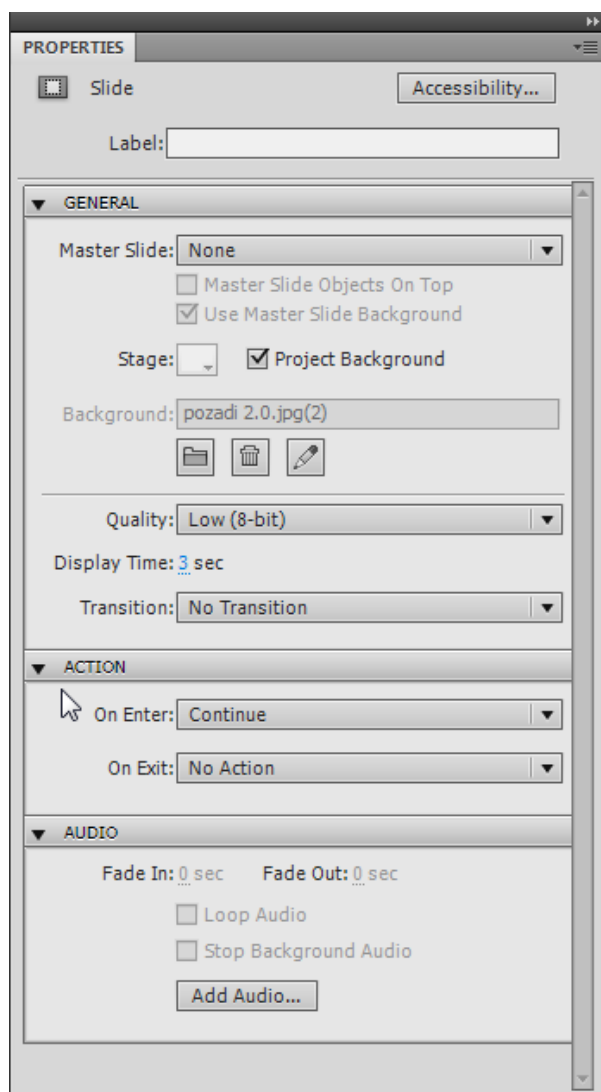
*Adobe Captivate* nabízí různé druhy snímků. Do projektu můžeme zahrnout některé, anebo všechny z následujícího výčtu:

- **Blank slides** (Prázdné snímky) jsou užitečné pro tvorbu videonávodů bez jakýchkoliv předchozích zpracovaných materiálů.
- **Image Slides** (Obrázkové snímky) obsahují obrázky ve formátech: JPG, JPEG, GIF, PNG, BMP, ICO, EMF nebo WMF vložené jako pozadí. Je možné vytvořit celý projekt z obrázkových snímků a použít ho jako album.
- **Question slides** (Otázkové snímky) fungují na základě kvízů.
- **PowerPoint slides** jsou snímky importované z prezentace v programu Microsoft *PowerPoint*.
- **Animation slides** obsahují animace ve formátech *SWF* nebo *GIF*.
- **Master slides** (hlavní snímky) nám pomáhají definovat a sjednocovat vzhled pro všechny ostatní snímky zmíněné výše.

### 3.4.2 Master slides (Vzorové snímky)

Vzorové snímky definují pozadí a běžné objekty jako jsou loga, hlavičky a patky. Také poskytují uniformovaný vzhled pro celý projekt. Všechny objekty se odrážejí na snímku, který je propojen se vzorovým snímkem. Skupina **vzorových snímků** vytváří **téma**. Když vytváříme prázdný projekt od začátku, tak *Adobe Captivate* používá téma defaultní. Velké množství již vytvořených témat je možné stáhnout z internetu. *Master slide panel* zobrazuje všechny vzorové snímky zahrnuté v projektu. V případě, že jsme nepřidali žádné dodatečné vzorové snímky, panel zobrazí pouze snímky související s aktuálním tématem.

### 3.4.3 Panel vlastností snímku



Obrázek 7: Panel vlastností snímku

#### *Label (štítek)*

- Je dobrým zvykem jednotlivé snímky pojmenovávat. Pokud pracuje na jednom projektu větší množství uživatelů, tak všichni jistě ocení, že snímky jsou náležitě pojmenovány.

#### *Accessibility (dostupnost)*

- Po kliknutí na tlačítko *Accessibility* se otevře okno, do kterého můžeme doplnit text. Tento text je předčítán uživatelům s handicapem, kteří používají programy typu screen reader.

#### *Master Slide*

- Vybereme vzorový snímek, který chceme propojit se snímkem.

### ***Master Slide Objects on Top***

- Tuto možnost zvolíme, pokud chceme, aby objekty ze vzorového snímku překrývaly objekty běžného snímku.

### ***Use Master Slide Background***

- Nastaví pozadí snímku stejné jako pozadí vzorového snímku.

### ***Project Background***

- Možnost *Project Background* vybereme, pokud chceme použít nastavení pozadí z možností *Project preferences* pro snímek. Tato možnost je dostupná pouze, pokud nevybereme možnost *Use Master Slide Background*.

### ***Background***

- Vybereme, pokud chceme změnit obrázek na pozadí snímku vybráním obrázku z knihovny projektu. Tato možnost je dostupná pouze, pokud není zaškrtnuta možnost *Use Master Slide Background*.

### ***Quality***

- Můžeme změnit kvalitu videa od nízké (8-bit), optimalizovanou, *Jpeg* a vysokou kvalitu (24-bit). Je však potřeba dát si pozor na skutečnost, že vyšší kvalita zároveň výrazně zvyšuje i výslednou velikost exportovaného souboru.

### ***Display Time***

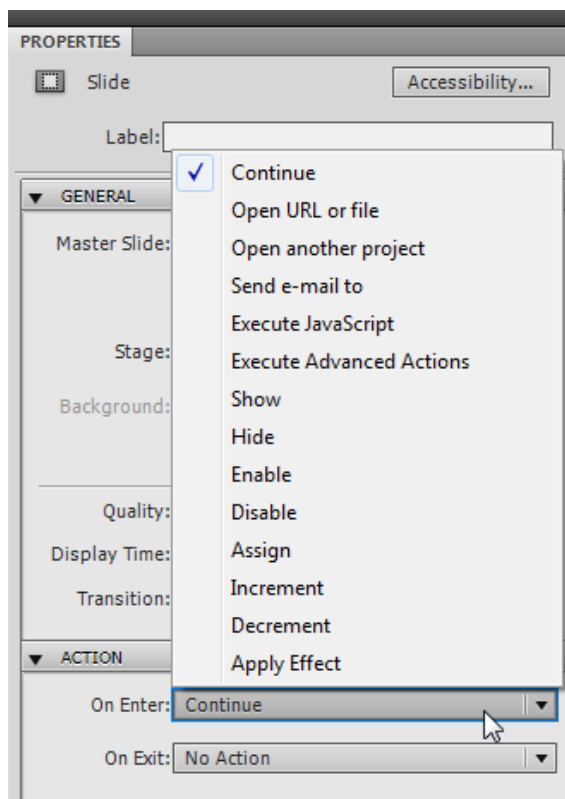
- Čas zobrazení jednotlivých snímků se může pohybovat od 1 po 3600 sekund.

### ***Transition***

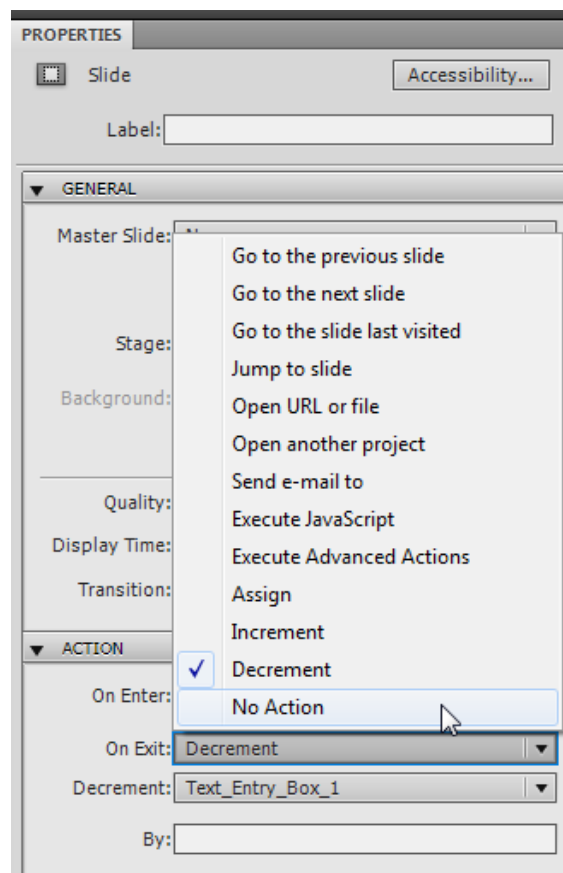
- Vybereme jeden z nabízených přechodů mezi jednotlivými snímky. Efekty přechodu mohou zvýšit zajímavost projektu, ale zároveň způsobit ztrátu konzistence jednotlivých návodů, tudíž je dobré je používat pouze pro přechod mezi jednotlivými videi nikoliv však snímky.

### 3.4.4 Možnosti po akci (*Action Options*)

Tyto možnosti můžeme definovat pro navigaci pokaždé, kdy uživatel prohlíží snímek nebo přechází na další. *On Enter menu* zobrazuje akce, které můžeme nastavit pro snímek při jeho spuštění. *On Exit menu* akce, když uživatel snímek opouští.



Obrázek 8: Možnosti po akci 1



Obrázek 9: Možnosti po akci 2

### 3.4.5 Vkládání snímků do projektu

*Adobe Captivate* nabízí širokou paletu možností pro **přidávání nových snímků** do existujícího projektu. Možnosti jako jsou nahrávání, import či kopírování. Můžeme přidat různé druhy snímků jako prázdné, obrázkové, kvízové či animované snímky.

Existuje velká řada případů, kdy začneme nahrávat *Adobe Captivate* projekt a pouze po jeho dokončení si uvědomíme, že do něho potřebujeme vložit ještě několik dalších snímků. V takovém případě většinou nechceme nahrávat celý projekt znovu, ale pouze několik akcí. *Adobe Captivate* nám to dovoluje skrze možnost nahrání samostatných snímků a jejich vložení do existujícího projektu. Tento proces lze uskutečnit velice jednoduše zkopírováním (CTRL + C) požadovaných snímků a jejich následným vložení (CTRL + V) na potřebné místo projektu.

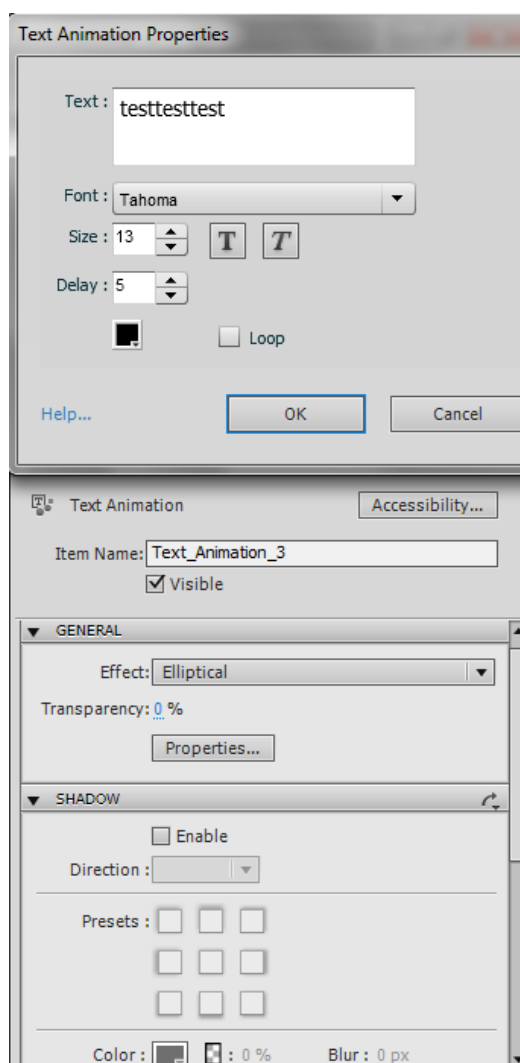
*Adobe Captivate* zvládne automaticky změnit velikost obsahu importovaných snímků, pokud se liší od velikosti původního projektu. Pro aktivaci této funkce musíme jít do menu *Edit* → *Preferences* → *General Settings* a zde zvolit možnost **Rescale Imported/Pasted slide**.

Další možností pro úpravu nahraného projektu je duplikace snímků. Duplikace snímků je snadný proces, kterým můžeme projekt rozšířit. Například, pokud pečlivě vytvoříme snímek s určitým pozadím, rozložením, popisky a zvýrazňovacími rámečky, tak můžeme snímek duplikovat a pouze změnit jeho jednotlivé elementy pro snadné vytvoření nového snímku. Stejného výsledku lze dosáhnout i při použití vzorových snímků. Pro vložení prázdného snímku jednoduše klikneme na jakýkoliv snímek, po kterém chceme, aby prázdný snímek následoval, a zvolíme možnost *Insert > Blank Slide*.

### 3.4.6 Změna nahraného textu

Pokud nahráváme projekt, ve kterém je zaznamenáno psaní nějakého textu, program *Adobe Captivate* vytvoří nový snímek pro každý jeho nový řádek. S každým řádkem je pak zacházeno jako se samostatným objektem a je mu tudíž přidělena vlastní vrstva v časové linii (*Timeline*) projektu. Tento text však můžeme nahradit jiným textem spolu s efekty psaní. Když například máme text nahraný v editovacím programu a později se rozhodneme, že chceme, aby byl v programu zaznamenán jiný text, stačí použít následující možnost:

V otevřeném programu klikneme pravým tlačítkem myši na vrstvu psaní (*Typing*) a zvolíme možnost **Replace With Text Animation**. Vybereme efekt pro psaní a v možnostech **Properties** zapíšeme nový text.

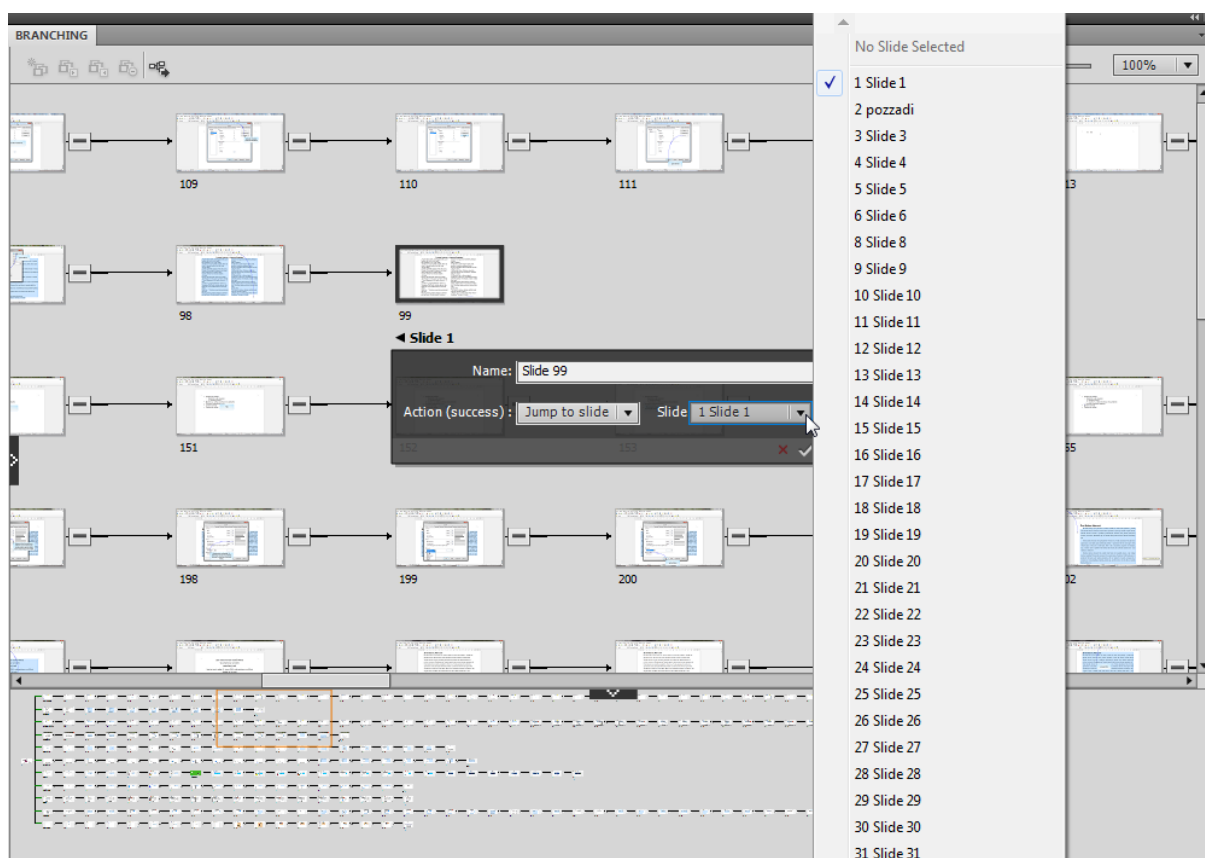


Obrázek 10: Změna nahraného textu



### 3.4.7 Větvení/*Branching*

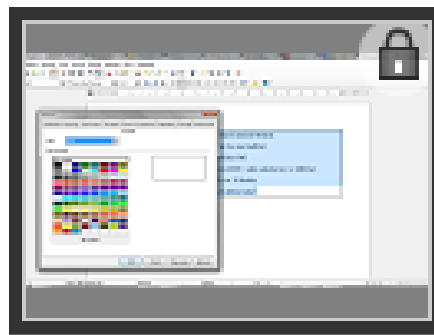
*Adobe Captivate* nabízí velice užitečnou možnost větvení projektu. Panel větvení (*Window → Branching View*) poskytuje vizuální reprezentaci spojitostí mezi jednotlivými snímky či skupinami snímků a dovoluje nám rychle a snadno tyto vazby editovat. Větvení projektu je zvláště účinné, pokud vytváříme návod obsahující instruktážní materiály obsahující otázkové snímky a chceme vytvořit odlišné snímky pro správné a špatné odpovědi. Tato funkce nám také dovoluje vytvořit komplexní návod například pro celý školní rok, rozdělený na jednotlivé kapitoly dle učební látky. Hlavní nevýhodou však je, že takové návody často dosahují obrovských velikostí a jsou tedy náročné po hardwarové stránce. Větvení bylo použito i v mé bakalářské práci, a proto bylo možné snížit počet výsledných souborů na pouhé tři.



Obrázek 11: Větvení

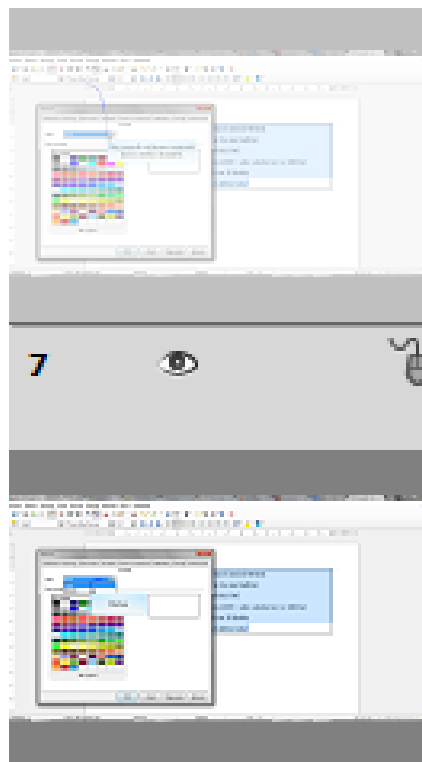
### 3.4.8 Tipy pro správu projektu

*Adobe Captivate* nabízí možnost **uzamykání** jednotlivých snímků. V uzamknutém snímku není možné upravovat jednotlivé objekty, ale lze si je prohlédnout. Tento prvek je užitečný, pokud na jednom projektu pracuje více uživatelů. Každý z nich potom může projekt upravovat, ale pokud vytvoří snímek, který nechce, aby byl dále upravován, tak ho jednoduše zamkne.



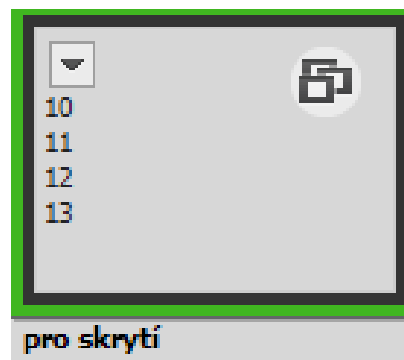
Obrázek 12: Zamknutí snímku

Snímky je také možné v projektu **skrýt**. Takové snímky pak v projektu zůstávají, ale nezobrazují se při jeho přehrávání. Tato možnost je užitečná převážně v situacích, kdy necháváme projekt posoudit jinými lidmi, ale některé snímky chceme nechat skryté, dokud si nejsme jisti, že jsou naprosto správně.



Obrázek 13: Skrytí snímku

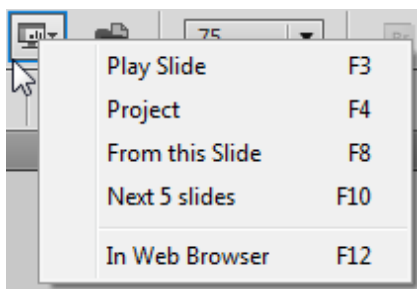
Pokud množství snímků v projektu dosáhne velikosti neúnosné pro správu, je dobré si vytvořit **skupiny snímků**. Tyto skupiny výrazně zvyšují přehlednost projektu a je možné je jednoduše minimalizovat a maximalizovat. Po seskupení snímků je pak výrazně jednodušší například skrýt větší množství snímků. Pro snadnější asociaci skupin je pro ně možné nastavit jednotnou barvu okrajů. Tato barva není zobrazena ve výsledném projektu.



*Obrázek 14: Seskupení snímků*

## 3.5 Předběžný náhled projektu

Prohlížet si projekt před a během editování nám pomáhá všimnout si změn, které ještě zbývá udělat. Takovýmto způsobem si můžeme být jisti výsledkem ještě před jeho exportem. Pro náhled na rozpracovaný projekt klikneme na ikonu *Preview*, která se nachází v hlavní nabídce. Zde máme na výběr následující možnosti:



Obrázek 15: Náhled projektu

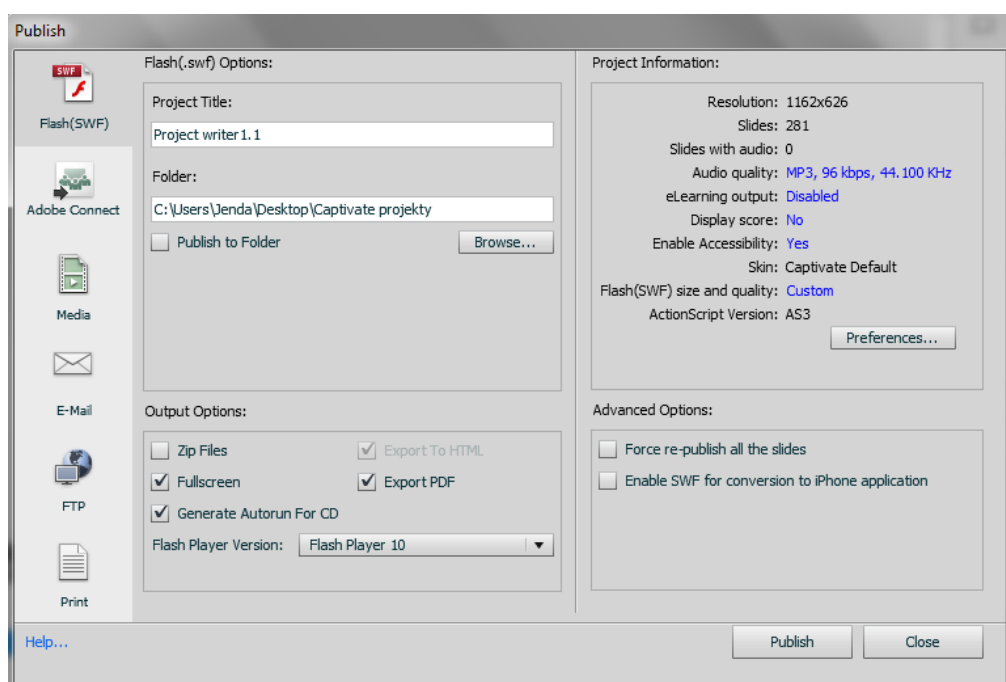
- **Play Slide:** Přehraje právě zobrazený snímek.
- **Project:** Přehraje celý projekt.
- **From this Slide:** Přehraje celý projekt počínaje právě zobrazeným snímkem.
- **Next 5 slides:** Přehraje následujících 5 snímků počínaje právě zobrazeným. Počet přehraných snímků můžeme změnit v nabídce *Preferences*.
- **In Web Browser:** Otevře a přehraje projekt v námi předem nastaveném webovém prohlížeči.

## 3.6 Publikace výsledného návodu

V programu *Adobe Captivate* můžeme hotový projekt exportovat do následujících formátů:

### 3.6.1 Flashové soubory (.SWF)

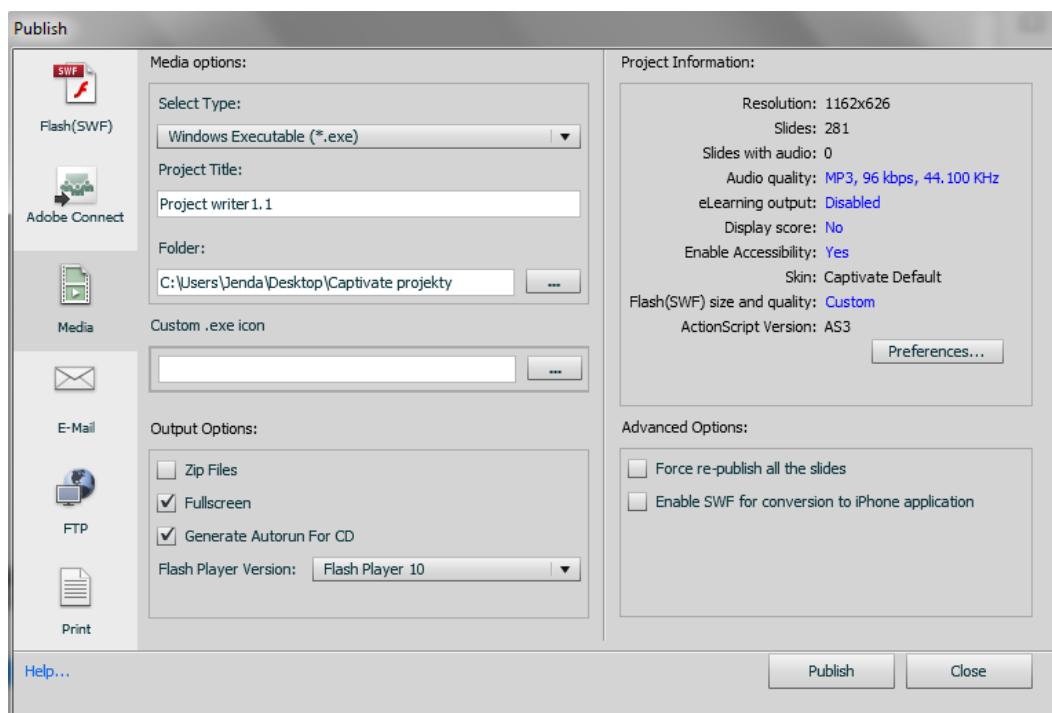
SWF soubory můžeme exportovat do formátů *Flash 9*, *Flash 10* nebo *Flash Lite 4.0*. V nabídce *File* → *Publish* vybereme možnost *Flash (SWF)*. Pro přehrání projektu je nutné mít nainstalovanou nejnovější verzi *Flash Playeru*. Následně vybereme jméno výsledného souboru a adresář pro uložení. Dále máme na výběr možnosti automatického zabalení souboru do *ZIP* archivu, automatického spouštění v módu celé obrazovky, vygenerování souboru pro automatické spuštění na CD, vytvoření standardního *JavaScript* souboru pro snadné zapuštění do generovaného *HTML* souboru či export v podobě *PDF*.



Obrázek 16: Export návodu – Flashové aplikace

### 3.6.2 Spustitelná aplikace (.EXE)

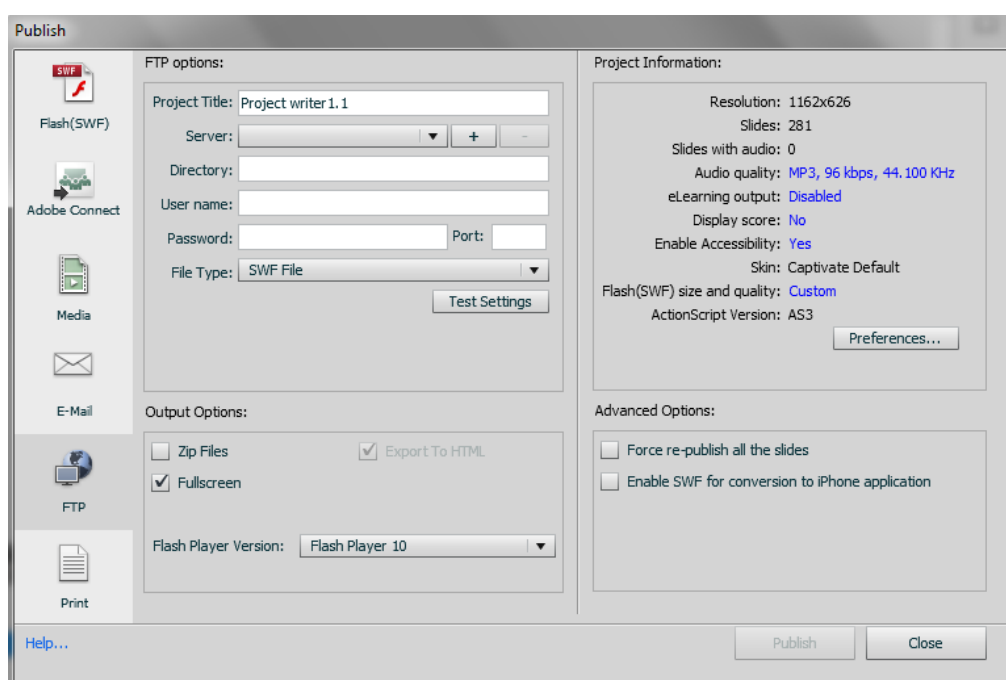
Z našich *Adobe Captivate* projektů můžeme vytvořit spustitelný soubor (*stand-alone file* = soubor, který nevyžaduje žádný jiný program pro spuštění). Tato možnost nám umožňuje vytvořit ve *Windows (EXE)* nebo *MAC (APP)* soubor. V nabídce *File* → *Publish* vybereme možnost *Media*. Následně zvolíme, zda chceme formát *EXE* či *APP*, název projektu, adresář pro uložení a ikonu souboru. Dále máme na výběr možnosti automatického zabalení souboru do ZIP archivu, automatického spouštění v režimu celé obrazovky a vygenerování souboru pro automatické spuštění na CD.



Obrázek 17: Export návodu – Spustitelná aplikace

### 3.6.3 Projekty publikované přímo na WEB skrze FTP

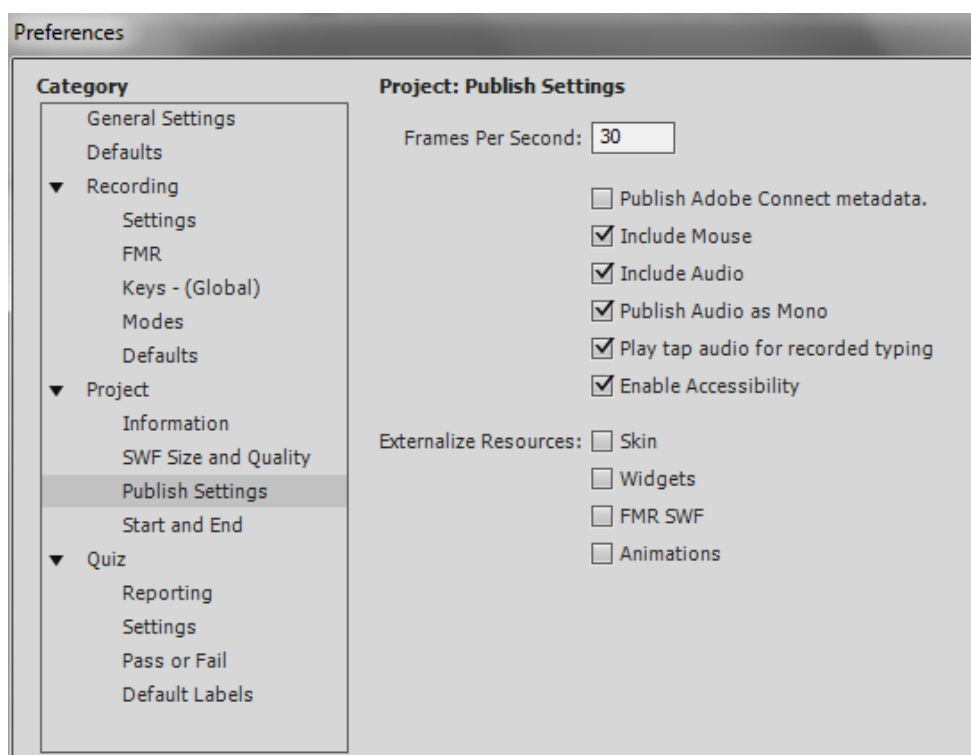
Projekty vytvořené v programu *Adobe Captivate* můžeme vkládat přímo na web skrze FTP. V nabídce *File* → *Publish* vybereme možnost *FTP*. Následně zadáme název projektu, umístění serveru, adresář na daném serveru, uživatelské jméno a heslo. Poslední věc, která je pro připojení vyžadována, je číslo portu. Nejčastějším číslem portu je 21. Po úspěšném zadání všech údajů pro připojení zvolíme, zda chceme soubor nahrát jako *SWF* soubor nebo projektový soubor. Projektový soubor se používá, pokud chceme návod s někým sdílet přes web a zároveň mu poskytnout možnost projekt upravovat. Dále máme na výběr možnosti automatického zabalení souboru do *ZIP* archivu a automatického spouštění v režimu celé obrazovky.



Obrázek 18: Export návodu – Publikace na WEB

### 3.6.4 Nastavení atributů publikovaných souborů

Pro změnu základních atributů vybereme záložku *Edit* → *Preferences* a zde v kolonce *Project* zvolíme možnost *Publish settings*. V této nabídce je možné nastavit počet snímků za vteřinu, zapnout či vypnout pohyb myši (*Include Mouse*), nahrané zvuky (*Include Audio*), zvuky kláves (*Play Tap Audio For Recorded Typing*), přístupnost projektu pro programy typu *screen reader* pro snadnější přístup handicapovaným uživatelům (*Enable Accessibility*) či povolit projektu nastavit některé objekty jako externí pro snížení velikosti výsledného souboru (*Externalize Resources*).



Obrázek 19: Nastavení atributů



## **4 Popis tvorby výukových materiálů pro předmět Zpracování elektronických dokumentů**

### **4.1 Předmět Zpracování elektronických dokumentů**

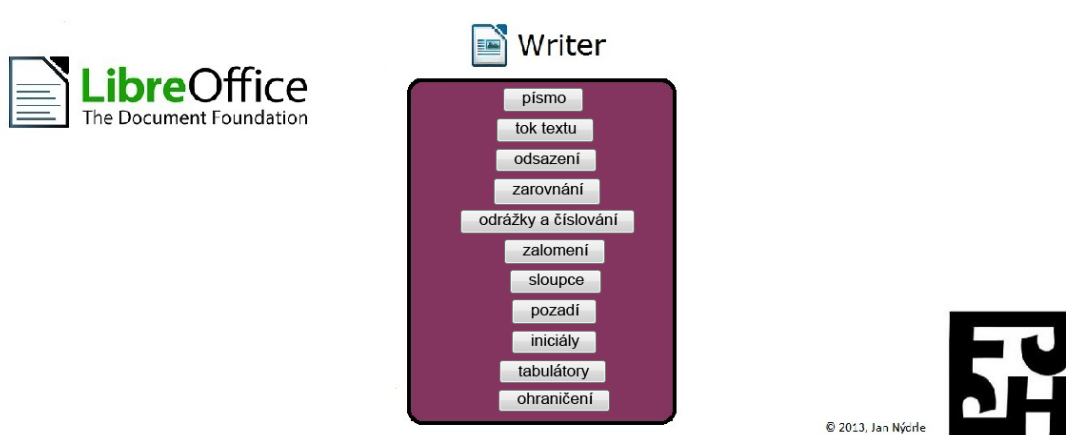
Tento kurz je určený pro studenty prvního ročníku Fakulty přírodovědně-humanitní a pedagogické. Během kurzu si studenti osvojí základní pravidla pro psaní a prezentování odborných prací typu bakalářská práce, základy zpracování dat v tabulkovém procesoru a základní práci s obrázky. Studenti se naučí pracovat v textovém editoru, tabulkovém editoru a v programu na vytváření elektronických prezentací. Všechny programy, se kterými studenti pracují, jsou neplacené a tedy běžně dostupné. V předmětu se používají převážně programy z kancelářského balíku *LibreOffice*.

### **4.2 Projekty vytvořené pro předmět Zpracování elektronických dokumentů**

Všechny videonávody, které jsou součástí praktické části této bakalářské práce, jsou vytvořeny v programu *Adobe Captivate*. Tyto tutoriály mají za cíl pomoci studentům předmětu Zpracování elektronických dokumentů se zvládnutím nástrojů programů *LibreOffice Writer* a *LibreOffice Impress*. Jedná se o tři samostatné návody, které jsou dále kořenově rozděleny na třicet tři částí zaměřených na konkrétní nástroje daných programů. Návod na seznámení studentů s programem *LibreOffice Writer* je z technických důvodů rozdělen na dvě části.

## 4.2.1 Project Writer 1

Tento soubor návodů je zaměřen na seznámení studentů se základními funkcemi a nástroji programu LibreOffice Writer. Program Writer je freewareovou obdobou programu Microsoft Word. Všechny návody obsažené v tomto projektu jsou vytvořeny v demonstračním módu. Projekt je rozdělen kořenově do jedenácti jednotlivých videí.



### Písmo

Návod prezentuje, jak dělíme písma na **proporcionální** a **neporcionální**. A proporcionální pak na **patková**, **bezpatková** a **dekorativní**. Zároveň jsou také vysvětleny rozdíly mezi těmito typy písem. Následně je pak demonstrováno, jak font písma změnit a jak nastavit písmo tučné a kurzívu.

### Tok textu

Tento návod ukazuje, jak v dokumentu pracovat se **zalomením stránky** a jak vkládat **svázání s následujícím odstavcem**. Následně je také popsáno, jak pracovat s **automatickým dělením slov** a co je to **kontrola sirotek** a **kontrola vdov**.

### Odsazení

Návod popisuje, jak nastavit automatické **odsazení prvního řádku**. Následně je také popsána práce s **mezerami nad a pod odstavcem**. Nakonec je v návodu vysvětleno, jak správně používat **řádkování**.

## Zarovnání

Tento návod vysvětluje, jak správně používat zarovnání. Nejdříve je vysvětleno v jakých případech používat **zarovnání vlevo**, **na střed** a **do bloku**. Nakonec návod říká, že při zarovnání do bloku je dobré nastavit i **dělení slov**.

## Odrážky a číslování

V tomto návodu je nejprve vysvětleno, že pro oddělení jednotlivých úrovní odrážek se používá klávesa **Tab**. Následně je ukázáno, jak zapnout číslování a u něho nastavit osnovu, typ a umístění.

## Zalomení

Návod popisuje, jak do dokumentu vkládat **zalomení stránky** a **zalomení řádku**. Také je vysvětleno v jakých případech daná zalomení používat a jaké výhody to přináší.

## Pozadí

Tento návod popisuje, jak můžeme odstavci nastavit **barvu pozadí** či vložit **obrázek na pozadí**.

## Sloupce

V návodu je popsáno, jak rozdělit text na dva a více sloupců. Dále je vysvětleno, že tato možnost se nejčastěji využívá při psaní novinových článků či básní.

## Tabulátory

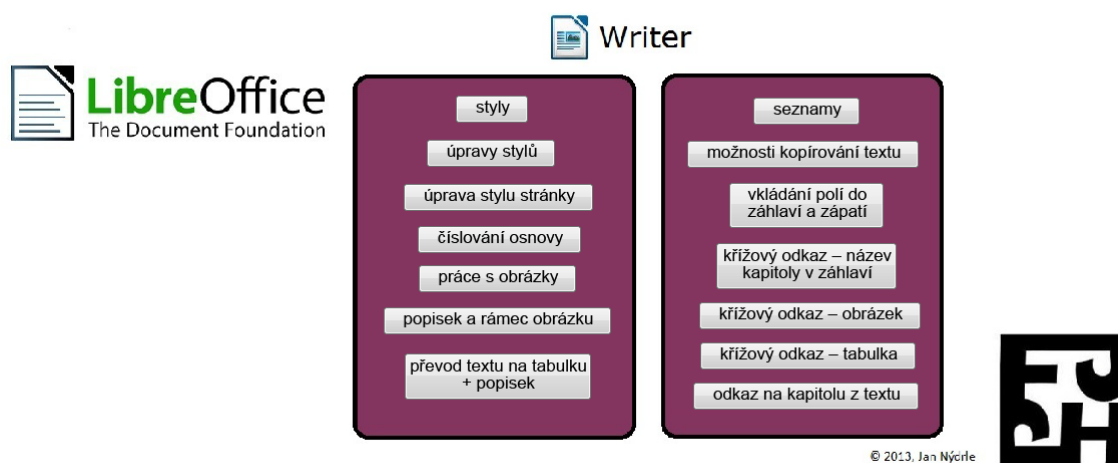
Nejprve je ukázáno, jak v dokumentu zapnout zobrazení řídicích znaků. Následně návod vysvětluje, že umístění zarážek probíhá na základě klávesy **Tab**. Poté je popsáno, jak fungují **levá zarážka**, **pravá zarážka**, **desetinná zarážka** a **zarážka na střed**. Potom jsou tyto zarážky umístěny na lištu a je ukázáno, jak fungují. Také je zmíněno, že tabulátory by neměly být používány pro odsazení prvního řádku. Nakonec je v návodu informace, že parametry zarážek se dají nastavit v nabídce **Formát → Odstavec → Tabulátory**.

## Ohraničení

V tomto návodu je vysvětleno, jak můžeme odlišit text od zbytku dokumentu přidáním **ohraničení**. Následně je vysvětleno, že nabídku s ohraničením najdeme v záložce **Formát** → **Odstavec** → **Ohraničení**. Nakonec se už pouze nastaví jednotlivé parametry ohraničení.

### 4.2.2 Project Writer 2

Druhá část návodu o LibreOffice Writer je zaměřena na komplexnější funkce tohoto programu, jako jsou *práce se styly*, *křížové odkazy* či *vytváření tabulek*. Program Writer je freewarovou obdobou programu Microsoft Word. Všechny návody obsažené v tomto projektu jsou vytvořeny v demonstračním módu. Projekt je rozdělen kořenově do čtrnácti jednotlivých videí.



Obrázek 20: Návod Writer 2

## Styly

Nejdříve je ukázáno, jak otevřít záložku pro **Styly a formátování**. Následně návod demonstruje *Styly odstavce*, *Znakové styly*, *Styly rámce*, *Styly stránky* a *Styly seznamu* a ukazuje je na jednotlivých příkladech. Nakonec je popsán styl stránky **První stránka** a jeho možné použití.

## Úprava stylu odstavce

Tato část návodu popisuje, jak by měl uživatel nastavit parametry nadpisů a běžného textu v nabídce **Odstavec**. Je v něm popsáno jak změnit *font*, *styl* a *velikost písma* v záložce **Písmo**. V záložce **Tok textu** je ukázáno, jak pracovat s nastavením *Dělení slov*, *Zalomení*, *Svázání s odstavcem*, *Kontrolou sirotek* a *vdiv*. V záložce **Odsazení a rozestupy** je ukázáno, jak nastavit *odsazení prvního řádku*, *mezery nad a pod odstavcem* a *řádkování*.

## Úprava stylu stránky

Tato část návodu je zaměřena na nastavení stylu stránky. V záložce **Stránka** je vysvětleno, jak změnit *Formát*, *Šířku*, *Výšku*, *Orientaci* a *Okraje* stránky. V záložce **Pozadí** je popsáno, jak nastavit na *pozadí obrázek* či *barvu výplně*. A v záložce **Ohraničení** je ukázáno, jak zvolit *Uspořádání*, *Styl*, *Šířku* a *Barvu* rámečku.

## Číslování osnovy

V této části návodu je vysvětleno, že automatické číslování osnovy je realizováno pomocí stylů nadpisů a jejich úrovně. Na začátku je ukázáno, kde najde uživatel potřebnou záložku pro číslování osnovy a následně jsou popsány jednotlivé nabízené možnosti, jako jsou *Úroveň*, *Výběr znaků*, *Znakový styl* a *oddělovače* mezi čísla a nadpisy.

## Práce s obrázky

Tato část návodu má za cíl pomoci uživateli zvládnout vložení a úpravu obrázků. Ze začátku videa je ukázáno, přes kterou nabídku vybrat vložení obrázku a následně i jeho umístění. Po vložení obrázku návod vysvětluje, jak změnit rozměry obrázku při zachování rozměru stran. Následně je ukázáno, jak v záložce **Obrázek** nastavit *Ukotvení*, *Obtékání* a *Rozestupy* od textu. Nakonec návod popisuje, jak zapnout panel nástrojů **Obrázek** a následně pracovat s různými atributy daného obrázku.

## Popisek a rámeček obrázku

Toto video navazuje obsahově na předchozí část. Video popisuje, jak již vloženému obrázku přidat popisek a jak pracovat s rámcem obrázku, který se vytvoří automaticky po vložení popisku. V záložce **Popisek** je popsáno, jak zvolit *Kategorii*, *Číslování* a *Oddělovač*. Po jeho vložení je vysvětleno, jak spustit záložku **Rámeček** a v této záložce nastavit jednotlivé

atributy rámce jako jsou *Velikost*, *Výška*, *Šířka*, *Ukotvení* a *Umístění*. Následně je otevřena záložka **Obtékání textu** a v ní popsáno, jaký zvolit styl *obtékání* a jeho *rozestupy od textu*. Nakonec jsou demonstrovány atributy **Ohraničení** a **Pozadí** vytvořeného rámce.

## Převod textu na tabulku + popisek

Ze začátku návodu je popsáno, jak zapnout zobrazování *netisknutelných znaků*. Následně je popsáno, že tyto znaky je potřeba vidět, protože převod na tabulku probíhá na základě znaků, které jsou mezi jednotlivými položkami tabulky. Poté je označeno pole položek, které chceme převést na tabulku a přes nabídku **Tabulka** → **Převést** otevřeme záložku **Převést text na tabulku**. V této záložce je popsáno, jak vybrat *znak*, podle kterého jsou odděleny atributy tabulky a následně je tabulka vytvořena. Poté je v návodu ukázáno, jak přidat tabulce *řádek* a jak tento řádek upravit. V poslední části návodu je přidání popisku právě vytvořené tabulce.

## Seznamy

Toto video je zaměřeno na popsání vkládání **obsahu** dokumentu. Nejdříve je ukázáno, jak otevřít záložku **Rejstříky a tabulky**. Po otevření této záložky je ukázáno, jak vybrat *typ*, podle kterého se bude obsah vytvářet. Jako první je vytvořen obsah **nadpisů kapitol**. Následně jsou nastaveny další atributy jako například *Nadpis*, *Rozložení položek* a *Pozadí*. Stejný postup je následně opakován i pro seznam **obrázků a tabulek** dokumentu.

## Možnosti kopírování textu

V tomto návodu je popsáno, jak do dokumentu vložit text zkopírovaný z odlišného zdroje. V první části videa je ukázáno, jak zkopírovat text, a to konkrétně z webových stránek Fakulty přírodovědně-humanitní a pedagogické. Následně je tento text zkopírován do dokumentu dvěma způsoby. Nejdříve je vložen standardně pomocí tlačítka vložit a poté je vložen neformátovaný skrze nabídku **Vložit jinak**. Zajímavostí tohoto konkrétního návodu je, že na rozdíl od většiny ostatních návodů, bylo použito snímání celé obrazovky (*Custom size*) a nikoliv pouze zamknutí na konkrétní program (*Application window*).

## Vkládání polí do záhlaví a zápatí

Tento návod se soustředí na popsání postupu vkládání záhlaví a zápatí do dokumentu. Následně je vysvětleno, jaké druhy pole je možné do těchto záhlaví a zápatí vkládat.

### Křížový odkaz – název kapitoly v záhlaví

Toto video ukazuje, jak správně vkládat do záhlaví dokumentu názvy jednotlivých kapitol. Zároveň je vysvětleno, že tento prvek se používá převážně ve větších aplikacích pro lepší přehlednost pro čtenáře. Následně je popsáno, jak otevřít nabídku **Pole** → **Dokument** a zde vybrat typ pole **Kapitola** → **Název kapitoly**. Nakonec už zbývá pouze vybrat úroveň, kterou chceme v záhlaví zobrazovat a potvrdit.

### Křížový odkaz – obrázek

Tento návod je zaměřen na popis správného vložení *křížového odkazu na obrázek* ve stejném dokumentu. Jako první je otevřena nabídka **Vložit** → **Křížový odkaz** následně je vybrán typ **Obrázek** a poté konkrétní obrázek, na který chceme odkazovat. Nakonec je popsáno, jak správně vybrat zobrazení odkazu a vložit ho do dokumentu na požadované místo. Potom už zbývá pouze doplnit informace k číslu odkazu, aby bylo poznat, na co odkazuje.

### Křížový odkaz – tabulka

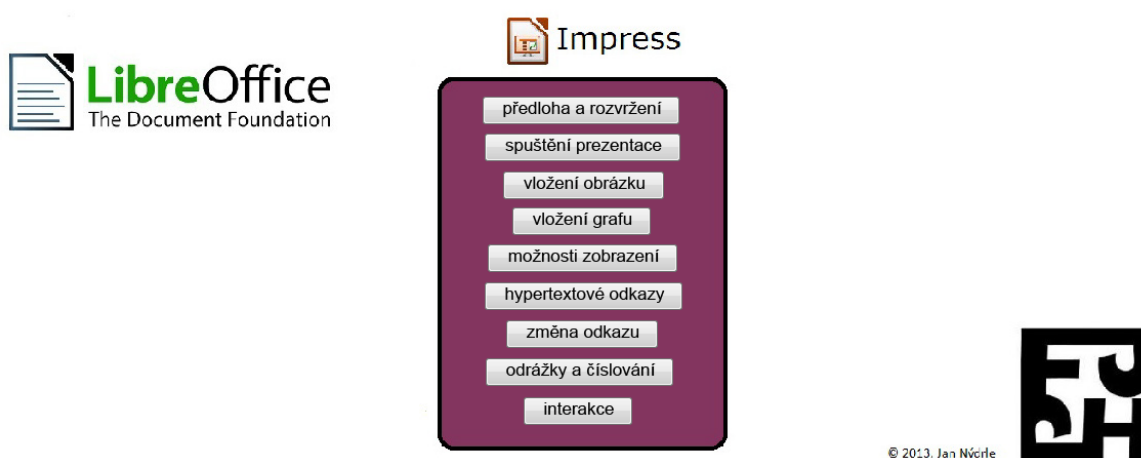
Tento návod je obdobný, jako předchozí návod pouze s tím rozdílem, že neodkazujeme na obrázek ale na tabulku.

### Odkaz na kapitolu z textu

Tento návod je obdobný, jako předchozí návod pouze s tím rozdílem, že neodkazujeme na tabulku ale na kapitolu.

### 4.2.3 Project Impress

Tento soubor návodů je zaměřen na seznámení studentů se základními funkcemi programu LibreOffice Impress. Tento program je freewarovou obdobou programu Microsoft PowerPoint a slouží k vytváření elektronických prezentací. Všechny návody obsažené v tomto projektu jsou vytvořeny v demonstračním módu. Projekt je rozdělen kořenově do osmi jednotlivých videí.



Obrázek 21: Návod Impress

#### Předloha a rozvržení

První video popisuje, jak pracovat s předlohami, rozvržením a přechody mezi stránkami. Nejdříve je ukázáno, jak do existující prezentace vložit nový snímek. Následně video popisuje, jak změnit předlohu stránky. Poté jsou zobrazena jednotlivá rozvržení stránky a jejich hlavní využití. Nakonec je vysvětleno, jak změnit přechody mezi jednotlivými snímky prezentace.

#### Spuštění prezentace

Tento návod jednoduše ukazuje tři základní způsoby, jakými je možno spustit vytvořenou prezentaci.



## Vložení obrázku

V první části tohoto návodu je popsáno, jak do prezentace vložit obrázek přes záložku **Vložit** → **Obrázek** → **Ze souboru**, následně je obrázek upravován. Konkrétně je ukázáno, jak změnit velikost při zachování poměru stran, používat filtry, nastavit grafický režim, změnit barevné rozložení a průhlednost, nastavit čáru ohraničující obrázek či oříznout strany obrázku.

## Vložení grafu

Tento návod je zaměřen na popis vložení grafu do prezentace a jeho následnou úpravu. Nejprve je popsáno, jak graf do prezentace vložit skrze nabídku **Vložit** → **Graf**. Následně je ukázáno, jak doplnit data do grafu pomocí záložky **Tabulka dat grafu**. Vložení dat je demonstrováno na příkladu nadmořských výšek nejvyšších hor Evropy a Asie a jejich porovnání. Během doplňování dat je zároveň ukázáno, jak vymazat z tabulky řádky a sloupce. Poté je vybrán typ grafu, který je nejlepší pro daná data použít a nastavení formátu oblasti grafu, kde můžeme například zadat nulovou průhlednost grafu. Nakonec po přizpůsobení velikost grafu stačí pouze přidat nadpis a nastavit velikost písem jednotlivých popisků grafu.

## Možnosti zobrazení

Toto video popisuje, jak používat různé možnosti zobrazení rozpracované prezentace. Mimo **Běžného** zobrazení je nejčastěji používána **Osnova**, **Poznámky** a **Pořadač snímků**. V záložce **Osnova** je vysvětleno, že toto zobrazení je nejužitečnější, pokud chce uživatel uspořádat osnovu delších prezentací. V záložce **Poznámky** je ukázáno, jak si psát poznámky k jednotlivým snímkům prezentace a jak s nimi následně pracovat během prezentování, ať již na odděleném monitoru či s vytisknutými poznámkami. Je také popsáno, jak si tyto poznámky vytisknout. Na závěr je v záložce **Pořadač snímků** vysvětleno, že toto zobrazení je nejlepší pro změnu pořadí jednotlivých snímků.

## Hypertextové odkazy

Tento návod ukazuje, jak do prezentace vložit nejčastější typy hypertextových odkazů. Nejprve je popsáno, jak otevřít možnosti hypertextových odkazů v záložce **Vložit** → **Hypertextový odkaz**. Následně video vysvětluje, že tyto odkazy mohou směřovat například na dokumenty, webové stránky nebo jiné snímky dané prezentace. Poté návod demonstruje, jak hypertextové odkazy vložit a pracovat s nimi, přičemž vždy ukáže, jak každý nový odkaz funguje.

## Změna odkazu

Toto video je zaměřeno na popis změny názvu a cíle hypertextového odkazu. V první části je vyzkoušeno, na co momentální odkaz směřuje. Následně je označen text odkazu a přes nabídku **Vložit** → **Hypertextový odkaz** je otevřena záložka **Hypertextový odkaz**. Poté se smaže cíl odkazu webová stránka a namísto ní je zadána cesta k dokumentu o grafech. Následuje změna textu hypertextového odkazu a uložení změn. Nakonec je vyzkoušeno, zda odkaz směřuje na požadovaný dokument. Nejobtížnějším problémem při nahrávání tohoto videa bylo označit text odkazu bez jeho spuštění.

## Odrážky a číslování

V tomto návodu je popsáno, jak do prezentace vkládat odrážky a číslování. Nejprve je ukázáno, že odrážky lze zapnout přes **nástrojovou lištu** → **odrážky zap/vyp**, ale následně je vysvětleno, že tento postup není ideální, protože nemůžeme nastavit rozestup mezi odrážkami a vlastním textem. Následuje spuštění nabídky **Odrážky a číslování** přes záložku **Formát**. V této nabídce je mimo zapnutí číslování i zadána **Šířka číslování** v záložce **Umístění**.

## Interakce

Tento návod demonstruje, jak správně pracovat s interakcemi a jakými způsoby je lze do prezentace vkládat. Nejprve je vysvětleno, že interakce jsou v podstatě obdobou hypertextových odkazů a jejich hlavním rozdílem je, že namísto textu jako odkaz funguje specifická plocha prezentace. Následně jsou popsány tři základní způsoby, jaké je možné použít pro vložení interakce. Nakonec jsou do prezentace vloženy a následně demonstrovány tři základní interakce typu *přechod na první snímek*, *přechod na konkrétní snímek* a *přechod na soubor*.

## Závěr

Cílem bakalářské práce bylo vytvořit elektronické vyučovací materiály pro předmět Zpracování elektronických dokumentů pomocí programu *Adobe Captivate* a přiblížit čtenáři proces tvorby takovýchto návodů. Dále byla práce zaměřena na popis různých elektronických materiálů, které se používají v dnešní době a jejich efektivní využití při výuce. Část práce byla rovněž zaměřena na popis několika nejpoužívanějších programů pro záznam obrazovky a jejich srovnání. Dalším aspektem, kterým se práce zabývala, byl zevrubný popis jednotlivých nástrojů programu *Adobe Captivate*. Na závěr jsou popsány jednotlivé návody, které jsou součástí praktické části této práce. Všechny videonávody budou umístěny na moodle serveru pedagogické fakulty.

Jelikož je tato práce z velké části zaměřena na popis konkrétních programů a jejich používání, musí se brát v potaz to, že se v poměrně krátké době stane zastaralou. Je tomu hlavně proto, že téměř všechny druhy softwaru jsou nepřetržitě aktualizovány. V budoucnu tedy pravděpodobně bude nutné tyto návody upravit nebo je vytvořit znovu. Tato podmínka však představuje možnost pro budoucí studenty informatiky pro téma jejich vlastní bakalářské práce. Ale i když se postupem času může změnit například rozložení nástrojů na hlavní liště, tak účel takového programu zůstává stejný. Pro pedagogy zabývající se výukou informatiky je tedy důležité učit žáky přemýšlet nad problémy kriticky a ne si pouze zapamatovat naučenou cestu k cíli.

Myslím si, že elektronické výukové materiály si v budoucnosti budou získávat stále větší oblibu díky jejich variabilitě a přenositelnosti. Různé videonávody, aplety a materiály pro interaktivní tabule mohou žákům poskytnout lepší představu o procesech, které nemají šanci vidět na vlastní oči. Zároveň je však důležité, aby lektor dokázal vyvážit použití takových pomocných výukových materiálů. Rozhodně také tyto materiály nemohou úplně nahradit význam, který představuje dobrý pedagog během výuky.

## Seznam použitých zdrojů

- [1] ATOMI SYSTEMS, Inc. [online]. [cit. 2014-02-12].  
Dostupné z: <http://atomisystems.com>
- [2] AV MEDIA, a.s. veskole [online]. Copyright © 2014 [cit. 2014-02-12].  
Dostupné z: <http://www.veskole.cz/>
- [3] CAMSTUDIO - Free Streaming Video Desktop Capture Software [online].  
Copyright © 2013 [cit. 2014-02-12]. Dostupné z: <http://camstudio.org/>
- [4] DOSTÁL, J. Výukový software a didaktické hry - nástroje moderního vzdělávání.  
Časopis pro technickou a informační výchovu. 2009, roč. 1, č. 1, s. 24 ISSN 1803-537X (print). ISSN 1803-6805 (on-line).  
Dostupné na <[http://www.jtie.upol.cz/clanky\\_1\\_2009/dostal.pdf](http://www.jtie.upol.cz/clanky_1_2009/dostal.pdf)>
- [5] I. J. LERNER. Klasifikace výukových metod. Dialekrika [online]. 2009  
[cit. 2014-03-24]. Dostupné z: <http://dielektrika.kvalitne.cz/klasiflerner.html>
- [6] JAVA RUNTIME ENVIROMENT. Java.com [online]. [cit. 2014-02-12].  
Dostupné z: <http://java.com/en/download/index.jsp>
- [7] KUMAR, S. Wink - [Homepage] [online]. Copyright 2010 [cit. 2012-03-20].  
Dostupné z: <http://www.debugmode.com/wink/>
- [8] MAŇÁK, J., ŠVEC, V. Výukové metody. Brno: Paido, 2003. ISBN 80-7315-039-5.
- [9] MAREŠ, J. Elektronické učení a individuální styl učení.  
Čs. psychologie, 2004, č. 3, s. 247-262.
- [10] MAREŠ, J. Styly učení u žáků a studentů. Portál, Praha 1998.  
Dostupné z: <http://www.ldpride.net/learningstyles.MI.htm>
- [11] MAREŠ, Jiří. Institut pro pedagogicko psychologické poradenství ČR [online].  
Styly učení žáků a studentů. [cit. 2014-03-24].  
Dostupné z: <http://www.ipp.cz/spp/download/studijni-materialy/styly-uceni-zaku-a-studentu.pdf>
- [12] Náповěda k programu Adobe Captivate 5.5.
- [13] OLBRICH, L. Výukový materiál pro projekt Perspektiva 2010: Wink - snímáme obrazovku, tvoříme návody [online]. 2010 [cit. 20. 3. 2012].  
Dostupné z: <http://www.kvic.cz/icemsk/clanky/GetFile.aspx?src=Poradna&ID=97>.
- [14] SNAGIT. Techsmith [online]. Copyright 1995 - 2014 [cit. 2014-02-12].  
Dostupné z: <http://www.techsmith.com/snagit.html#>

- [15] TECHSMITH CORPORATION. Jing, screenshot and screencast software from TechSmith [online]. Copyright 1995-2012 [cit. 20. 3. 2012].  
Dostupné z: <http://www.techsmith.com/jing.html>
- [16] VYUČOVACÍ METODY. *Infogram* [online]. Copyright 2008 [cit. 2014-02-12].  
Dostupné z: <http://www.infogram.cz/article.do?articleId=1302>

## Obsah přiloženého CD

- Bakalářská \_práce\_Jan\_Nýdrle.pdf
- Project\_Writer 1.pdf
- Project\_Writer 2.pdf
- Project\_Impress.pdf
- Project\_Writer 1.cptx
- Project\_Writer 2.cptx
- Project\_Impress.cptx